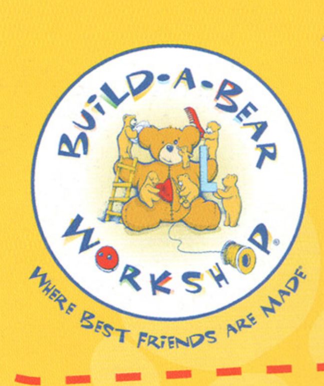

ESPECIAL KOF
Assassin's Creed: Altair's Chronicles
Endless Ocean
Professor Layton and The Curious Village
Pro Evolution Soccer 2008
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
OKAMI
Traza tu destino
Además:
· La Calle CN
· El Ojo del Cuervo
· Uno con el Control
CON LO MEJOR DE Wii
Los Patiños en los videojuegos
P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. Os 65.00 • GUATEMALA Q 16.00
EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 35.00
NICARAGUA C$ 30.00 • COSTA R. Col 1,100.00 • PANAMÁ B/2.00
0 37634 13138 1 04
Año 17 No.4


CLUB
NINTENDO




BUILD-A-BEAR
WORKSHOP
WHERE BEST FRIENDS ARE MADE

SUMARIO



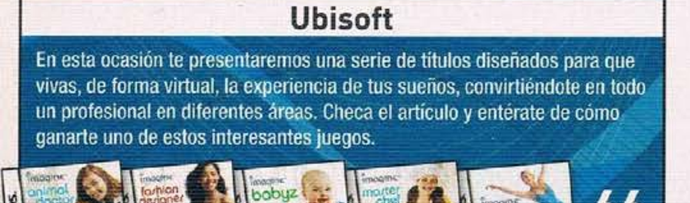
ESTE MES REVISAMOS

ARCADIAS



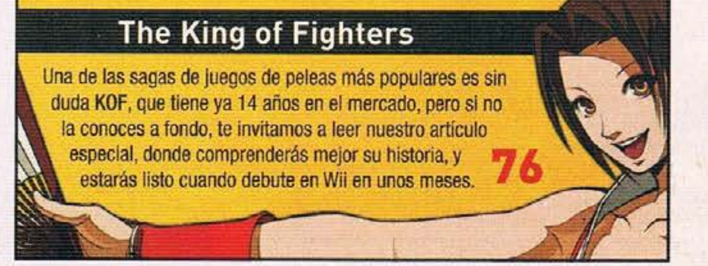
Ubisoft

En esta ocasión te presentaremos una serie de títulos diseñados para que vivas, de forma virtual, la experiencia de tus sueños, convirtiéndote en todo un profesional en diferentes áreas. Checa el artículo y entérate de cómo ganarte uno de estos interesantes juegos.



The King of Fighters

Una de las sagas de juegos de peleas más populares es sin duda **KOF**, que tiene ya 14 años en el mercado, pero si no la conoces a fondo, te invitamos a leer nuestro artículo especial, donde comprenderás mejor su historia, y estarás listo cuando debute en Wii en unos meses.



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com





Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 17 Nº 4. Fecha de publicación: Abril 2008. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD. Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela. CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970



EDITORIAL

AÑO XVII No. 4 ABRIL 2008

Aunque los años pasen siempre seremos jóvenes de corazón, recordando la época dorada de los videojuegos y disfrutando de esta nueva oleada de tecnología que nos permite disfrutar de nuestra afición como nunca antes lo hubiéramos pensado. Por ello, en esta edición preparamos secciones especiales tanto para los pequeños jugadores, como para aquellos más experimentados; un ejemplo es la incorporación del apartado de Arcadias, espacio que dedicaremos a los títulos que se hicieron famosos en las salas de juego y siguen vigentes en nuestra memoria; arrancaremos con la parte de la serie de **The King of Fighters**, cuya versión para el Wii (**The Orochi Saga**) está próxima a estrenarse por parte de SNK Playmore.

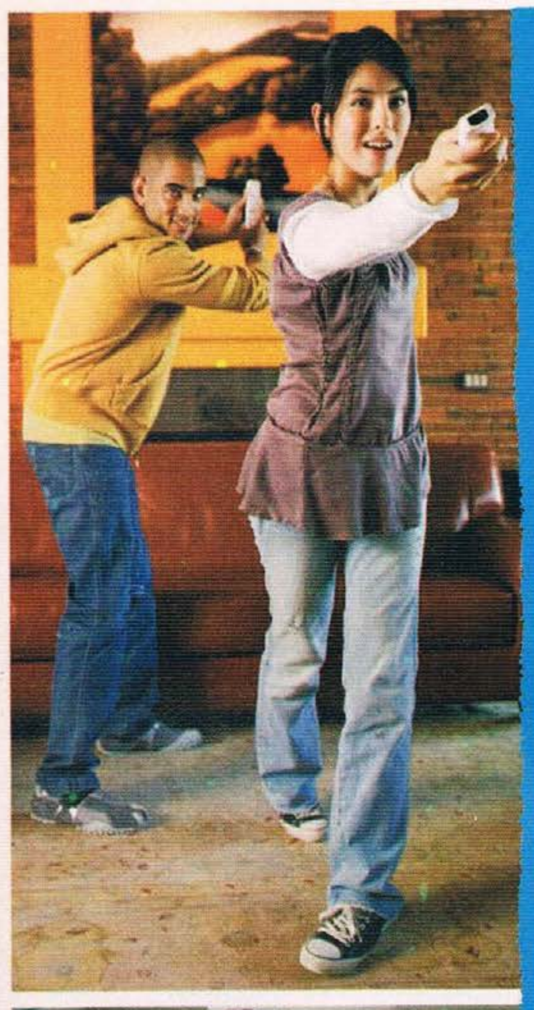
Cambiando de tema, hace unas semanas se llevó a cabo la Game Developers Conference, contando con la participación de Masahiro Sakurai, comentó sobre **Super Smash Bros. Brawl** y los detalles que hacen grande a este juego. Además, se mencionó que para el mercado europeo estará lista en abril la próxima entrega de **Mario Kart Wii**, juego del cual ya te hemos platicado bastante, y que como bondades adicionales incluirá la conexión a la red Wi-Fi de Nintendo. Para América no se ha revelado la fecha de lanzamiento, pero suponemos que no estará tan alejada de lo propuesto para Europa. Siendo honestos, ya estamos ansiosos de jugar lo nuevo de **Mario Kart**, pues estamos seguros de que Nintendo nos ofrecerá un juego de mucha mayor calidad que en el Nintendo GameCube, además de implementar nuevos vehículos (motos) y un gran número de escenarios para competir con tus amigos o retar al mundo entero.

Ya por último, disfruten este 30 de abril, diviértanse como cuando niños y gocen de las cosas por simples que parezcan. Les dejamos una frase de Pablo Neruda y que empiece la fiesta: "En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta."

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com









Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



La imagen

ASSASSIN'S CREED

ALTAÏR'S CHRONICLES™



El año pasado un nuevo fenómeno se estaba cocinando por parte de Ubisoft, un título que causó tantas expectativas que los medios y muchos videojugadores en general estaban esperando con ansia su estreno; nos referimos a Assassin's Creed, un juego que visualmente sorprendería a propios y extraños y que ahora podremos disfrutar también en una adaptación para el Nintendo DS. En esta entrega, se describirán las acciones previas del protagonista, adentrándose en las situaciones que desencadenaron las de aquella época de las Cruzadas. Si quieres conocer más de Assassin's Creed: Altair's Chronicles para Nintendo DS, checa la...

...Página 82

DR. MARIO

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo está todo por allá? Espero que muy bien. Bueno, después de los saludos vienen las preguntas, ¿no? Bien, quisiera que esta pregunta me la respondan con total sinceridad. ¿Los juegos **Devil May Cry 4**, **God of War 3** y -el principal- **Resident Evil 5** (que es mi preferido desde que tengo memoria), podrán salir algún día para el Wii de Nintendo?

Lo que pasa es que mis amigos y yo creamos una página web en donde hacemos peticiones a Capcom para que **Resident Evil 5** salga para Wii (es que es el que más nos importa), y tal vez consigamos algo. ¿Creen que nuestro esfuerzo es en vano? Porque ya son 10,000 peticiones de diversas personas en total. Y seamos francos, ¿quién no querría un **Resident Evil 5** en Wii?

Carlos Enríquez
Perú

Charly... cómo te digo, bueno, iniciemos con lo de la petición. Si recuerdas, en otras ocasiones, varios lectores han expuesto esta misma cuestión, hacen sus peticiones en línea y dejan volar su imaginación, pero el problema es que muchas de éstas sólo se quedan en el conocimiento de ustedes, así que no creo que funcione. Capcom ha comentado abiertamente que no tiene planes de lanzar la quinta versión de **Resident Evil** para Wii, es por ello que se produjo **Umbrella Chronicles**, como un tranquilizante para los fans (incluyéndonos). Es obvio que la compañía sabe que los usuarios de Nintendo deseamos dicha entrega, pero son asuntos que ya están hiperfirmados y no habrá vuelta de hoja, al menos es lo que nos han hecho ver. Ahora bien, ¿tu esfuerzo es en vano? Sí, si lo dejas en las sombras, pero –y en el mejor de los escenarios- si en algún punto Capcom ve la demanda de usuarios de Wii (que necesitarían ser muchísimo más de 10,000), tal vez considere hacer una adaptación para Nintendo, pero sólo ellos nos darán la respuesta; por ahora, lo veo muy difícil.

Para terminar, **Devil May Cry 4** –otro de Capcom- no se contempla para Wii, de hecho, ninguno de los títulos anteriores de la saga ha aparecido en las consolas de Nintendo; es una de esas franquicias que sí deberían atraer los oriundos de Kyoto, pero por ahora seguirá sin llegar a nuestra innovadora y multifacética consola. Ahora bien, **God of War 3**... éste sería aún más difícil, está desarrollado por la gente de Sony, ergo, ni de chiste sale para Nintendo; es como si quisieran que saliera un título de **Mario** para Play Station 3. Lástima, porque es uno muy bueno. Tomemos en cuenta que el Wii está vislumbrándose como un resurgir de Nintendo, va al alza en ventas y está siendo centro de atracción para las miradas de los desarrolladores. Esperemos que si la popularidad de la consola se incrementa aún más, las compañías fuertes no descarten a Nintendo para sus próximos proyectos (para Wii y NDS).



Muchas veces pasamos más tiempo añorando lo que no tenemos que disfrutando de lo que sí. Es difícil que esos títulos lleguen al Wii, pero no importa, la consola de Nintendo tiene tanta variedad que no te aburrirás; yo, por lo pronto, seguiré jugando **SSBB**.

¿Qué tal, **Mario**? Espero que me contestes, ya que quiero aclarar esta duda. ¿El nuevo juego de Tom Clancy, **Splinter Cell: Conviction**, saldrá en el Wii o nada más para el Nintendo DS? Pues creo que no le están dando la oportunidad al Wii, porque éste tiene mucha capacidad como su competencia y no sólo se necesitan gráficos, sino también el *gameplay*. Bueno, eso es todo y déjame decirte que **Super Mario Galaxy** te quedó de lujo.

Rubén Ramírez Sánchez
Vía correo electrónico

Hemos platicado con la gente de Ubisoft y nos comentan que hasta el momento sólo está pensada una versión para el Nintendo DS (de lo que sería la quinta parte de la saga **Splinter Cell**) y no se tiene contemplada otra para el Wii. Si recuerdas, **Splinter Cell: Double Agent** llegó junto con el lanzamiento de la consola casera, pero al parecer no hubo mucha respuesta positiva por parte de los fans, pues el *gameplay* no resultó tan bueno como se esperaba, era complicado y un tanto confusa la forma de controlar a **Sam Fisher**. Aún falta mucho tiempo para el estreno de **Conviction** y las cosas podrían dar un giro inesperado; nosotros estaremos en contacto con el desarrollador para enterarnos si deciden regresar a las consolas de Nintendo., ya que nos deben un buen juego de Sam.

Splinter Cell: Conviction sí llegará a tu Nintendo DS, con todas las características necesarias para que disfrutes de la más reciente aventura de **Sam Fisher**, obviamente, el *Stylus* tendrá una parte activa en el *gameplay*, mientras que el lado gráfico goza de una evolución desde la entrega pasada.

¡Quihúbole, mi estimado **Doctor Mario**! ¿Cómo está todo por allá? Seguro que bien. Qué lástima que no aparezcas en el reciente título **Super Smash Bros. Brawl**; eras mi personaje favorito...

A los editores de Club Nintendo les quiero decir que está excelente su publicación. Tengo cierta inconformidad, ya que quería enviar mis récords de los retos que lanzaron para el número de enero (lo mando hasta ahora porque en mi país la revista llega con un mes de retraso); no los puedo enviar por correo, lástima, pues tenía buenos récords de **Guitar Hero 3: Legends of Rock**, **Wii Play** y **Link's Crossbow Training**. Dicho lo anterior, te abordo con mis preguntas.









¿Cuándo habilitarán la Consola Virtual en Centroamérica? Seguro que es un éxito; pero aquí a Costa Rica -según revistas anteriores- no ha llegado; me gustaría saber para descargar títulos y jugar algo de la *Old School*. Bueno eso es todo, espero que pueda salir publicado, pero si no, intenten responder a mis preguntas. Sigan así con la revista, que no me la pierdo nunca, y que ¡¡¡VIVA **SUPER SMASH**!!!

Daniel
San José, Costa Rica

Todo bien por estos terrenos, Dan. No es una lástima, había que darles oportunidad a los demás, ya ves que luego se quejan porque no pueden ganarme; les receto unas golpizas para que terminen más hinchados que **Kirby**.

Te recuerdo que las fotos para Los Retos se pueden enviar en archivo digital, sólo debe apreciarse bien el puntaje, contener tus datos completos y que la foto no esté muy pesada, así no tendrá problemas en llegar; usa formato JPG de preferencia. Aprovechando, te comento que el arte para la Galería ya no se limita a sobres; abrimos las opciones para que no tengas pretextos en enviar tus creaciones por correo electrónico (siempre y cuando el dibujo se aprecie bien). En cualquiera de los casos, no hagas trampa al editar las fotos, ten por seguro que nos darremos cuenta y de ser así, no los publicaremos.

Hay varios países que no cuentan con ese servicio -Canal de Tienda- y Nintendo no ha hecho ningún comunicado sobre si expandirá sus fronteras para la Consola Virtual. De que sería un éxito, tenlo por seguro, muchos jugadores revivirían sus épocas doradas. Por ahora sólo te puedo prometer que cuando Nintendo diga algo, nosotros te lo comentaremos de inmediato; mantente pendiente.

¡Hola, Club Nintendo! ¿Cómo estás, **Doc**? Te escribo para preguntarte qué pasó con las consolas como el Game Boy Advance SP o el Nintendo GameCube, para las cuales no han estado sacando muchos juegos nuevos o accesorios. ¿Acaso ya las discontinuaron sin que me dé cuenta? Bueno, y mi otra pregunta es que si van a sacar secuelas de **Resident Evil** que puedan ser usadas en el GameCube; ojalá que sí.

Es bueno que algunas licencias aún produzcan títulos para el Game Boy Advance, una de ellas es Ubisoft, quienes tratan de no olvidar a este portátil, pero tarde o temprano el terreno se lo dejará libre al Nintendo DS.

José Jiménez León
Vía correo electrónico

Lo que ocurrió para el Nintendo GameCube y Game Boy Advance no es otra cosa que el resultado de la evolución de las consolas y su fin de ciclo de vida; sabemos bien que cuando sale al mercado una nueva plataforma, es la crónica de una muerte anunciada para el sistema anterior. Wii queda en lugar del GameCube y el Nintendo DS suplanta a la emblemática marca Game Boy. De hecho, desde hace meses que ya no se producen juegos para el Cubo, y sólo algunas licencias publican sus últimos títulos para Game Boy Advance como **Harry Potter** (EA), **Spider-Man 3**, **Shrek the Third** (Activision), **Final Fantasy IV** (Nintendo) o **Bratz: The Movie** (THQ) aunque no todos se traten de franquicias clave.

Por desgracia, como te comento antes, ya no se diseñan títulos para el Nintendo GameCube, es por ello que no será posible obtener otro título de **Resident Evil** compatible con dicha consola. De ahora en adelante, todas los que Capcom desarrolle para Nintendo serían para Wii o NDS.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Tengo algunas preguntas:

1.- ¿Cuándo saldrá el juego **Ninja Gaiden Dragon Sword**?

2.- ¿Qué ocurrió con el proyecto **Starcraft Ghost**?

3.- ¿Por qué no hay *First Person Shooters* (FPS) de la Segunda Guerra Mundial, pero donde juguemos con el bando alemán?

Roberto Monárrez Peralta
Vía correo electrónico

Hola, Beto, para estas fechas ya podrás encontrar tu edición de **Ninja Gaiden: Dragon Sword** (NDS) en casi cualquier tienda de videojuegos, pues salió a la venta hace unos días; sin embargo, en ocasiones la distribución se retrasa un par de semanas, espera un poco antes de que agotes tus esperanzas.

StarCraft Ghost es una de las promesas jamás cumplidas en los videojuegos. Durante años se dijo que saldría para GameCube, cambiaron desarrolladores, concepto, fechas de salida y en sí todo lo referente al juego, para luego dejarlo en *stand by*. A la fecha es un misterio, nadie sabe si realmente terminarán el trabajo o se quedará en un proyecto que pudo funcionar, pues se mantiene en estatus de "cancelado" siendo un desperdicio el gran avance que ya tenían y que mostraron en el E3 de los años 2005 y 2006.

"La **historia** será benevolente conmigo porque pienso escribirla", dijo Sir Winston Churchill. En este caso, las compañías que toman este tema (Activision, Electronic Arts, entre otras) son americanas, y claro que mostrarán su perspectiva; de igual forma, no creo que vean viable una versión en la cual el jugador dispare a los soldados aliados, ya que puede sonar agresivo para algunos políticos del país vecino. No obstante, EA publicó un título llamado **Battlefield 1942** para PC (usando el motor gráfico Refractor 2), en el cual sí podías participar en ambos bandos, combinando las campañas y disfrutando la historia desde ambas gradas. Asimismo, el juego **Panzers Generals** (estrategia, PC) también tenía la modalidad de jugar en el bando nazi y quizá lograr lo que Hitler no pudo. En resumen, no es un tabú, pero tampoco una cualidad que ocurra en todas las franquicias. Sería un argumento atractivo y variado, pues siempre jugamos las mismas campañas y en algún momento nos aburriremos de rescatar al soldado Ryan.



La serie original de **StarCraft** está basada en la estrategia. El primero y único en aparecer para Nintendo fue **StarCraft 64**. Con **Ghost** cambió a acción, era toda una promesa que se quedó en el tintero; lástima; mientras te dejo con una ilustración de la que hubiera sido la heroína.



¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo va todo en el Mushroom Kingdom? Supongo que todo bien... antes que nada quisiera decirte que la revista es la mejor en cuanto a noticias de videojuegos, está muy completa y siempre trae información verdadera. Esta es la cuarta vez que te escribo y espero que en esta ocasión sí me puedas contestar estas tres dudas que no me dejan dormir.

1.- ¿Es cierto que el **Mario Kart** para Wii ha sido retrasado hasta finales de primavera? No falta tanto tiempo y no sabemos mucho de este gran título; ¿hablarán de él en las próximas revistas?

2.- Hace ya varios meses que he comprado la revista y he estado esperando que pongan pósters; ¿ya no sacarán más números así?

3.- Hace algunos días compré Wii Points y los guardé en una tarjeta SD; quisiera saber si es posible transferir los juegos que tengo a otra consola Wii.

Bueno, me despido no sin antes decir que sigan así porque esta es una muy buena publicación, y espero me contesten estas dudas.

Edo Grace
Vía correo electrónico

Pues ya sabes, tantito me salgo a rescatar a **Peach** en otra galaxia y aquí se me acumulan los deberes, pero siempre hay espacio para todo, hasta para el deporte y las carreras, estas últimas se verán reflejadas en la próxima entrega de **Mario Kart** para Nintendo Wii, y la fecha de salida está tentativa para el segundo trimestre del año (que comprende de abril a junio). Nintendo no ha dado a conocer una fecha específica y nosotros no podemos oficializar nada sino hasta que la compañía lo haga. Esperemos que no haya tantos retrasos en esta ocasión como ha ocurrido con juegos anteriores.

Por el momento no incluiremos pósters en las revistas; tan sólo nos queremos enfocar en darte más información y noticias de tus juegos favoritos, pero no descartes la idea de que algún día regresen los afiches, todo es cuestión de tiempo., ya verás.

En cuanto a los Wii Points, no puedes pasarlos de una consola a otra; lo que sí puedes es regalar un juego a algún amigo, conociendo su *friend code* y dándole la opción para que él descargue el título en cuestión y la cuenta la pagues tú con los puntos que hayas comprado previamente.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Tengo tres puntos para ustedes, espero que me puedan contestar lo antes posible.

1.- Gracias por la información que consiguen para nosotros.

2.- ¿Saben si va a salir **Soul Calibur IV** para Wii? Lo vi anunciado pero sólo para Xbox 360 y PS3, así que quiero que me lo digan ustedes, porque se ve muy bueno eso de poder usar a **Yoda** y a **Darth Vader** para las peleas.

3.- ¿Me pueden dar la fecha de salida de **Tales of Symphonia 2** para Wii? Pues necesito irme preparando para comprarlo.

Manuel Castro Rodríguez
Vía correo electrónico

Por nada, mí estimado Manuel. Gracias a todos ustedes por seguirnos mes a mes. **Soul Calibur IV** no llegará al Nintendo Wii, digamos que Namco usó la misma técnica que Capcom al enviarnos **Soul Calibur Legends** en lugar de la cuarta entrega. Para muchos, **Legends** es buen juego y sí, tiene lo suyo, pero siendo honestos, todos quisiéramos una edición de peleas como ocurrió en el Nintendo GameCube, cuando **Link** también entró al escenario para competir en contra de los poderosos gladiadores de leyenda. Es una desgracia, pues se nota que ahora Namco rompió las barreras y mezcló una franquicia superpopular de ciencia-ficción con su juego... ya ni les digo que hagamos una petición en línea, pero sí por lo menos que crucemos los dedos para ver si en alguna ocasión se dan cuenta que el Wii también es una plataforma con mucho potencial y con una colocación de mercado tremenda.

La aventura de **Siegfried** en el Wii fue una buena botana antes del plato fuerte, es entretenida, pero los fans ya estamos ansiosos de un combate real.

Buenas tardes. ¿Cómo le va, **Doc**? Espero que bien, bueno le tengo unas cositas que preguntar y sé que usted es el mejor en este tipo de casos:

1.- No sé si han hablado del juego **Dino Crisis 1, 2** y **3**, así que por favor quiero que me digan qué les parece, lo califiquen y me digan si soy el único al que le parece bueno.



Sin duda uno de los juegos más esperados del año es **Mario Kart Wii**.

2.- ¿Es verdad que va a haber una película del tan popular juego **Halo**?, si es así, ¿por qué se ha tardado tanto su realización?

Javier Eduardo Osuna Domínguez
Vía correo electrónico

Los dos primeros títulos son buenos, pero la tercera y última entrega dejó mucho que desear. En esta franquicia que publicó Capcom para la generación pasada –y antepasada- de consolas, Regina, su personaje principal, luchaba en un ambiente similar a **Resident Evil**, pero en lugar de zombis, eran dinosaurios; por desgracia, estos juegos no fueron trasladados a ninguna consola de Nintendo. Tal vez si se le prende el foco a Capcom, la cuarta entrega pudiera llegar al Wii, eso si es que pretenden lanzar otro capítulo. de sa serie.

Halo sí tendrá su adaptación en la pantalla grande; así lo han comentado en numerosas ocasiones las fuentes oficiales; de igual forma, se menciona el nombre de Peter Jackson como productor, Marty O´Donnell en la música, Alex Garland en el *screenplay* y como director... pues aún están en los castings. Se dice tras bambalinas que podría ocurrir en el 2009, pero realmente no se tiene nada en concreto, falta mucho por avanzar y supongo que la gente de Bungie quiere algo realmente interesante, porque en su última entrega –del videojuego- dejaron mucho que desear, ¿o no es así, **Halo** fans?



¡Hola, **Dr. Mario**! Déjame decirte que me gusta mucho la revista y la compro cada mes desde hace varios años, nunca me la pierdo, pero hoy escribo para hacer un comentario a una falla que he notado, y siendo tan importante creo que lo mejor sería buscar evitarlo.

Bueno, sucede que en la edición de febrero 2007 la revista sigue aclamando la tan esperada llegada de **Super Smash Bros. Brawl** para el día 10 de febrero, sin embargo, la página oficial **Smash Bros. Dojo** ha anunciado ya desde enero que la salida se ha retrasado un mes más en América, siendo la nueva fecha el 9 de marzo. Es un detalle, pero sin embargo considero debería tener más cuidado y mantenerse bien actualizados con las noticias más recientes. Bueno, es todo y esperemos que no suceda de nuevo, estoy seguro que así será. Saludos y hasta la próxima edición.

Carlos A. Sánchez Romero
Córdoba, Veracruz

Ups, ahora sí que necesitaremos la asesoría de **Harvey Birdman** o **Phoenix Wright** para que demuestren nuestra inocencia... pero para ahorrarnos unos billetes, te comento que nosotros trabajamos sobre un calendario de producción y éste resulta en tener fechas de entrega con semanas de anticipación, es por ello que en ocasiones, por más que quisiéramos, no podemos cambiar un dato. Ejemplo, la revista de febrero (que sería 2008 y no 2007 como mencionas) la terminamos a principios de enero y por desgracia, dicha noticia –del cambio de fecha– apareció unos días después de nuestro cierre editorial. Sin embargo, ese tipo de detalles los solucionamos a través del podcast, página de Internet, foros o blog. Así que no hay mucho por qué alarmarse. Ahora, no te prometemos que no suceda de nuevo, pero procuraremos echarle un ojo a la bola de cristal para anticiparnos a los hechos.

Phoenix
Las evidencias son circunstanciales. Club Nintendo es: ¡Inocente!

¡Eso es todo, **Phoenix**!

¿Qué onda, **Dr. Mario**? ¿El **Dr. House** no te ha quitado chamba? Bueno, espero que no. Necesito una receta especial para que me alivies el malestar que tengo. Las preguntas son:

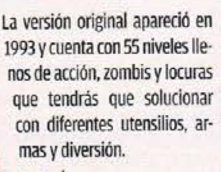
1.- ¿**Blazing Angels 2** saldrá para el Wii de Nintendo? Sólo lo he visto para Xbox 360 y el primero fue realmente excelente.

2.- En su revista dijeron que el juego **Zombies Ate My Neighbors** ya estaba en Consola Virtual, pero no lo encuentro. ¿Saben cuándo lo pondrán aquí? Eso es todo, espero me contestes y un saludo a todo el *staff* de Club Nintendo y próspera portada 200.

Miguel Gómez Caraza
Vía correo electrónico

Para nada, es un excelente doctor y nos llevamos superbién, aunque si trabajara aquí en el Mushroom Kingdom, seguramente necesitaría de mi ayuda (más para cuando practicamos en **Trauma Center**). Por alguna extraña razón, Ubisoft no lanzará la secuela de Blazing Angels para Wii, en lo personal, también me pareció un juego bueno, quizá con uno que otra falla, pero se disfruta. Ya luego le preguntaremos a nuestros cuates de Ubi para ver qué pasó allí y en cuanto tengamos algo te pasamos la nota de inmediato.

Zombies Ate my Neighbors ya está disponible en la Consola Virtual y sería un error si te lo pierdes; este clásico de LucasArts fue muy popular en el Super Nintendo y ya es todo un clásico en el que valdrá la pena cada punto que gastes para descargarlo. Lo puedes jugar solo o con un amigo más, cualquiera que sea el caso, la diversión está garantizada, no hay duda.





La versión original apareció en 1993 y cuenta con 55 niveles llenos de acción, zombis y locuras que tendrás que solucionar con diferentes utensilios, armas y diversión.

¡Hola, **Dr. Mario**! Soy superfanática de la revista, adoro todas sus secciones. Mi pregunta tal vez no tenga mucho que ver con videojuegos, pero aun así espero que me respondas, porque no puedo encontrar la solución. Me encanta la música de **Super Mario Galaxy** (creo que es la mejor de todos los videojuegos) y encontré en Internet que hay un disco compacto que salió a la venta en Japón, pero que sólo está disponible para suscriptores de Club Nintendo de ese país. Si es así, ¿algún día saldrá a la venta en América o en nuestro país? ¿Será únicamente para suscriptores de Club Nintendo Japón, o cualquier persona podrá obtenerlo en centros comerciales? Espero tu respuesta, saludos.

Diana García
Vía correo electrónico

Así es, nuestros amigos de Club Nintendo Japón (nada que ver con la revista que tienes en tus manos) tienen un sinfín de promociones y la que comentas es una de ellas, lo malo es que ese Club es sólo para Japón. Pero si aún quieres deleitar tu afinado oído con la música de **Super Mario Galaxy**, puedes comprar el *soundtrack* en alguna tienda de Internet como www.play-asia.com o en la página tradicional, www.ebay.com. El score corre por cuenta de los talentosos Koji Kondo y Mahito Yokota y honestamente es una pieza que realzará tus sentidos. Por desgracia, no se ha puesto a la venta de forma general, pero no dudamos que en unos meses ya se habilite, pues ahora lo más viable para obtenerlo es a través de sitios de subastas.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Manuel Mendoza, Isla Mujeres, Q. Roo.
Luis Fierro; Zapopan, Jalisco.
Paula González; Santiago, Chile.
Misael Salas; Durango, Durango.
Eliana Guevara; San Salvador, El Salvador.
Ignacio Crisóstomo; Santiago, Chile.
Carlos Martínez; Nvo. Laredo, Tamaulipas.
Edrei González; Managua, Nicaragua.
Scarlet Zobar; Coquimbo, Chile.
Diego González; México, DF.
Fernando Ticas; San Salvador, El Salvador.
Eliud Reyna; Monterrey, Nuevo León.
Omar Flores; Comayagüela, Honduras.
Andrés Leppe; Guatemala, Guatemala.
Elías González; Ensenada, Baja California.



El rombo de la portada
Para que no te desgarres las vestiduras buscándolo.

TOP 10



1 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Defendiendo su posición con una tremenda alineación de peleadores que sólo en sueños hubiéramos podido reunir, tenemos **Super Smash Bros. Brawl**, la fórmula de Nintendo de un buen juego de peleas que, como ya sabes, ahora incluye nuevos ingredientes de otras compañías que le dan una sazón sin igual. Seguramente ya tienes tus combos bien aprendidos, pero, ¿ya dominas a todos los personajes? Este es uno de los juegos quizá más esperados por propios y extraños, la sencillez de su *gameplay*, junto con la diversidad de luchadores lo hace toda una pieza infaltable para tu consola, más aun cuando podrás conectarte a Internet y participar vía Wi-Fi con cualquier persona del mundo.



2 Winning Eleven (Wii)

Para poder decir con toda certeza que un título es interesante, no hay mejor que la sana competencia y digo, si ya tenemos la amplia experiencia con los juegos de **FIFA** (que por cierto son bastante buenos), ahora ya podemos debatir cuando lo pongamos frente a frente con **Winning Eleven**, una de las franquicias de mayor popularidad de Konami y que ahora regresa a terrenos americanos para Nintendo. Ya lo había hecho hace un año en el portátil de doble pantalla, pero ahora nos sorprende con esta edición para Wii; será interesante conocer cómo se desarrollará la temática del control, además de cómo influirá en el *gameplay*, si quieres enterarte de todo eso y más, checa el artículo en esta revista.



3 Final Fantasy XII: Revenant Wings (NDS)

Para muchos, el simple nombre de **Final Fantasy** es señal de calidad y es cierto, bueno, al menos en el 90 por ciento de los casos. Esta saga ha ganado seguidores a través de dos décadas en las que hemos disfrutado todo tipo de historias. En esta ocasión, con **RW**, entrarás a una modalidad táctica que podrás controlar totalmente con el *Stylus*. La historia es atractiva y nos mantendrá pendientes de las situaciones del juego. Como es costumbre, los giros dramáticos no se harán esperar. Gráficamente es un deleite, una obra única para NDS.



4 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Si se trata de juegos para organizar una buena fiesta con tus amigos, no puede faltar en tu lista la tercera entrega de **Guitar Hero**. Este título tiene un efecto similar a **Wii Sports**, es decir, con el hecho de que te vean jugar, todos tus amigos, familiares y demás se integrarán de inmediato para disfrutar de la música y la sencilla forma de controlar el juego. Si te preguntas por los temas, basta con que te digamos que encontrarás a Black Sabbath, Guns n´ Roses o Metallica. La guitarra te dará la sensación de que en verdad estuvieras en un concierto. Sólo conecta tus mejores bocinas y prepárate para rockear.



5 Resident Evil Umbrella Chronicles (Wii)

No cabe duda que Capcom demostró que no por ser un Rail Shooter tiene que resultar aburrido. En este caso, muchos nos fuimos con la primera impresión de que iba a ser similar a la serie Gun Survivor, sin embargo, luego de jugarlo supimos que la experiencia es igual de interesante que en los juegos principales de la serie. Aquí podrás participar con diversos personajes como **Jill Valentine**, **Rebecca Chambers, Billy Cohen, Chris Redfield** y, por supuesto, **Albert Wesker**. Los pasajes que encontrarás abarcan casi todas las historias principales, además de algunos extras.

6 Assassin´s Creed: Altair´s Chronicles (Wii)

Si pensabas que Ubisoft crearía una simple adaptación para el Nintendo DS de su popular juego **Assassin´s Creed**, estás equivocado, pues se trata de una historia que ocurre antes de la versión casera. Es la oportunidad perfecta para conocer los orígenes del protagonista y los motivos por los que empieza su odisea. El juego se desarrolla en la época de las cruzadas y está realizado totalmente en tres dimensiones, con ello podrás disfrutar de los majestuosos escenarios tal como ya lo has hecho en las aventuras de **Prince of Persia**. El juego basa su *gameplay* en la acción continua, tendrás diferentes movimientos acrobáticos para derribar a tus enemigos.

7 The Simpsons Game (Wii)

Matt Groening ha superado las expectativas de las series animadas al crear y mantener a **Los Simpson** vigentes durante todos estos años. Con un humor que te pondrá de buenas hasta en los peores días e historias que describen lo cotidiano de la vida de una familia americana común. En el videojuego podrás apreciar diversas situaciones que viste en la televisión, pero disfrutando de forma interactiva cada episodio. **Homero**, **Bart**, **Marge**, **Lisa** y **Maggie** tendrán diferentes poderes y habilidades especiales que te ayudarán durante tu progreso. Como punto interesante, las voces (en inglés) fueron puestas por los actores originales de la serie, lo anterior, junto con las múltiples referencias a otros medios, hacen de **The Simpsons Game**, un juego obligado para los fans.

8 No more Heroes (Wii)

Travis, un chico que gusta de los cómics, manga, animación japonesa y todos los coleccionables que pueda encontrar en las subastas por Internet, logra conseguir un sable láser que será su instrumento de trabajo durante los próximos días. Una organización criminal conformada por múltiples asesinos lo ha invitado a ser parte de su élite, pero una de sus tareas principales será aniquilar paso por paso a cada uno de los once matones que lo superan en rango. Así, en una ciudad donde el crimen es el pan de cada día, ya no se necesitan héroes, sino que ahora los antagonistas serán los que reinen en las calles. El personaje principal combatirá con ayuda de su sable, combinando sus acciones con movimientos de karate y lucha libre.

9 Harvey Birdman: Attorney at Law (Wii)

Luego de su popular serie de televisión, **Harvey** anda algo quebrado y sin trabajo, así que necesita un ingreso para que él y **Vengador** tengan cómo divertirse. Así que **Birdman** se alquilará como un abogado poco ortodoxo que llevará ante el juez los casos más chistosos y enredados que hayas conocido. El juego se desarrolla con una ambientación gráfica similar a lo que ves en la televisión, cuenta con múltiples personajes de Hanna-Barbera y una serie de situaciones que te provocarán carcajadas cada vez que el abogado trate de defender sus puntos, tal cual ocurre en la serie.

10 Ghost Squad (NDS)

Si se trata de combatir el terrorismo, no sólo **Tom Clancy** tiene la última palabra. En esta ocasión, el escuadrón **Ghost** es una organización creada por las Naciones Unidas para mantener la estabilidad social y encargarse de las misiones más clasificadas sin dejar rastro alguno. Tú comandarás a tu propio equipo y tus superiores te encargarán el aseguramiento de bases enemigas, eliminar a los miembros terroristas, liberar prisioneros, desactivar bombas o incluso rescatar al presidente de los Estados Unidos, pues los terroristas han controlado el poderoso avión Air Force One.

Una leyenda está de regreso

Hay juegos que desde su salida marcan un género, a la industria entera, se vuelven leyenda, y su solo nombre es sinónimo de calidad, y uno de los títulos que mejor lo ejemplifican es **Street Fighter**. Creemos que nadie tiene duda en el sentido de que esta serie nos ha dado los mejores juegos de pelea, desde las modificaciones de **SFII**, hasta el deleite que resultó ser su tercera parte. Quizá no a todos les tocó vivir su época de gloria, allá por mediados de los años 90, cuando las filas para jugar **Street Fighter II** eran enormes; nadie hablaba de otra cosa que no fueran sus personajes, poderes o stages; todo un fenómeno de los videojuegos, que pudimos disfrutar en varias adaptaciones al SNES.



Todo lo anterior te lo decimos porque desde hace unos meses, Capcom viene preparando el regreso de esta legendaria serie, lo cual es una extraordinaria noticia por donde se vea; primero que nada, representará un "renacer" de las Arcadias, que fuera de Japón cada vez tienen menos seguidores, y esto debido a que los juegos se han estancado y las licencias fuertes desaparecido poco a poco; y segunda, que luego de ver infinidad de juegos que han querido llenar el lugar de **Street Fighter**, por fin tendremos la técnica y ritmo del único rey de las peleas, que propondrá un *gameplay* renovado, pero sin olvidar sus bases.



Se han confirmado a varios peleadores clásicos, como **Ryu**, **Ken**, **Chun-Li**, **Blanka** y **Dhalsim**, entre otros; se espera que estén todos los que participaron en **Street Fighter II**, más algunos luchadores nuevos, claro está. En cuanto al estilo de pelea, se ha comentado que incluirán un sistema de ultracombos... no creemos que sea parecido al de **Killer Instinct**, más bien se deben referir a un especial devastador; como sea, todo lo que sepamos te lo informaremos de manera oportuna, ya que conocemos la cantidad de seguidores que tiene este título de Arcadia, simplemente el número uno.

De vuelta a las maquinitas

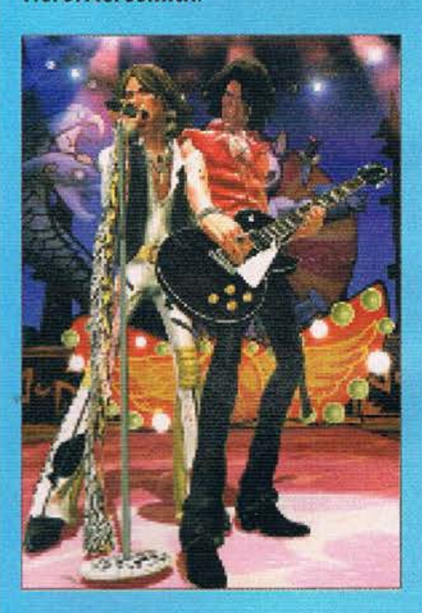
Todos recordamos con cierta nostalgia, pero a la vez felicidad aquellos años donde las Arcadias (maquinitas) eran un gran lugar para pasar las tardes de los fines de semana... vaya que ha pasado el tiempo, ahora es raro encontrar un local de esos, pero bueno, ya nos estamos desviando un poco del sentido de la nota; el caso es que SNK reedite sus clásicos en Wii, de manera que más personas puedan disfrutar de esas joyas que la compañía creó en los años 90.



De confirmarse este juego en Wii, incluiría títulos de la talla de **Samurai Showdown**, **Super Sidekicks 3**, **The King of Fighters '94**, en fin, juegazos que no pueden quedar fuera de tu colección; ahora bien, ¿qué tan seguro es que aparezca en Wii? Es casi un hecho, pero nosotros te confirmaremos en próximas ediciones.

¡Que el rock no se detenga!

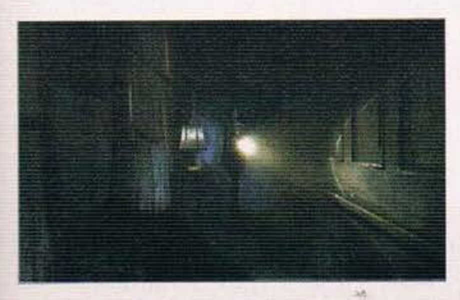
A finales del año pasado y comienzos de éste, hubo un fenómeno en cuanto a juegos musicales, nos referimos a **Guitar Hero III**; y es que sin exagerar el título se agotó, no había dónde conseguirlo, y aun ahora es de lo más jugado en Wi-Fi, debido a la gran variedad de canciones que incluye, desde clásicos como Paint it Black, hasta temas más actuales como Reptilia o When You Were Young; en fin, de todo un poco. Era lógico que una secuela estaría en camino, de hecho hay rumores de que **Guitar Hero IV** está ya en desarrollo, pero para que podamos aguantar todo ese tiempo, pronto tendremos **Guitar Hero: Aerosmith**.



Como su nombre lo indica, será un juego enfocado totalmente a los éxitos de esta famosa agrupación musical, y aunque no se han dado a conocer aún los temas, no hay de qué preocuparse conociendo su historial. No dudamos que también vaya a tener éxito, pero lo vemos de manera similar a la versión recopilatoria de temas de los años 80, es decir, como un preludio al gran juego que será **GHIV**. Suponemos que vendrá acompañado de una guitarra, al menos la primera edición del juego, por lo que si ya tenías la de **GHIII**, será un buen pretexto conseguir este nuevo juego; su fecha de salida aún no está confirmada, pero creemos que será en un par de meses.

El terror de Fatal Frame está cada vez más cerca...





Hace ya bastante tiempo les comentamos acerca de que Tecmo realizaría un juego de **Fatal Frame** en exclusiva para Wii, exactamente la cuarta parte, es decir, no sería una historia alterna, sino que estaría dentro de la línea principal. Pasó el tiempo y no se comentaba nada, de hecho no fueron pocos los que creyeron que se había cancelado, pero lo único que ocurría es que se estaba preparando la gran noticia.

Fatal Frame 4 es una realidad en Wii, pero contrario a lo que ha pasado con sus anteriores entregas, en esta cuarta parte Nintendo tendrá que ver en el desarrollo, algo así como una supervisión, de forma que cuando esté listo sea todo un deleite para los seguidores de este gran *survival horror*. No sabemos mucho del *gameplay*, pero suponemos que el Wiimote será utilizado de una manera magistral; de hecho, lo que más nos interesa es ver si aprovechan la bocina que se incluye, ya que pensamos que es de los elementos que menos se han utilizado; imagina escuchar ruidos, gritos... las posibilidades son infinitas.



Gráficamente luce muy bien, se nota un gran trabajo en las texturas de los personajes, al menos en las imágenes que han revelado, y que por cierto acompañan esta nota; pero lo mejor de todo es la atmósfera de suspenso, terror japonés, que imperará a cada momento, y que ha hecho de Fatal Frame una serie de respeto en el género. Su aparición en el mercado está contemplada para mediados de año en Japón; para América no se sabe nada aún, pero probablemente antes de que termine el año lo tendremos en nuestros Wii.



El mundo virtual sigue creciendo

Uno de los juegos más populares en el mundo de las PC es **The Sims**, creado por Electronic Arts, que como todo mundo sabe es un simulador de vida, el cual estaba perdiendo algo de originalidad, hasta que llegó a Wii, donde se creó el concepto **My Sims,** que es una especie de fusión entre la idea de los Mii de Nintendo con **The Sims**, dando como resultado un juego fresco, que aleja los fantasmas del aburrimiento que se habían posado en la franquicia.

Te comentamos esto porque luego de ver el éxito obtenido, EA ha decidido ampliar su línea "**My Sims**" que ya también apareciera en PC, con dos nuevos títulos, **My Sims Kingdom** y **My Sims Party**; no se sabe aún la fecha de aparición, pero es probable que sea este mismo año. Sólo se hizo el anuncio, no se sabe si saldrán para Wii, es decir, no está confirmado, pero es lógico que así lo harán, es más, seguro que también el Nintendo DS verá estas versiones, pero por lo pronto sólo resta esperar.

¡GANA UNO DE LOS JUEGOS FIFA STREET 3 QUE ELECTRONIC ARTS Y CLUB NINTENDO TIENEN PARA TÍ!

FIFA Street es una de las franquicias más populares de Electronic Arts y en esta tercera entrega para Nintendo DS tendrás la oportunidad de jugar con los futbolistas más cotizados del mundo -en su versión caricaturizada y disfrutar de la magia del soccer sin las reglas más estrictas. Si quieres ganarte uno de los tres ***FIFA Street 3*** para Nintendo DS, contesta las siguientes preguntas:

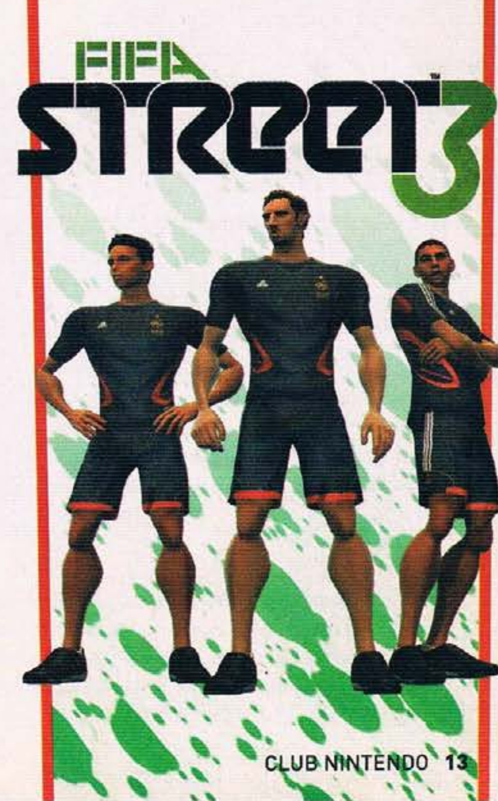
1.- Menciona el nombre de cinco paises o equipos que participen en esta edición de FIFA Street.

2.- ¿En qué año apareció el primer título de FIFA Street y para que consolas de Nintendo fue desarrollado?

3.- ¿Cuál es el jugador que aparece en la portada de FIFA Street 2?

Bases:
Envíanos un correo a ea@clubnintendomx.com con el título "**FIFA**", los primeros tres que respondan correctamente todas las preguntas se ganarán el juego ***FIFA Street 3*** para Nintendo DS. Se aceptarán correos del día 7 al 11 de abril del 2008 únicamente (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Los nombres de los ganadores serán publicados el día 16 de abril en la página de Internet www.clubnintendomx.com y posteriormente nos comunicaremos vía telefónica para darles la fecha y horario para la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2º piso, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de abril.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



CN RETOS

Un mes más y seguimos sorprendiéndonos de la habilidad de nuestros lectores, quienes nos han mandado retos increíbles que seguro te dejarán con el ojo cuadrado. Pero como siempre les decimos, nada es imposible y seguro que si practicas mucho, lograrás superarlos.

Guitar Hero III: Legends of Rock - Wii

A pesar de que tiene relativamente poco tiempo en el mercado, ya nos han mandado excelentes puntuaciones para este juego, que se ha convertido en un fenómeno; los marcadores que tenemos en esta ocasión pertenecen a "Kensuo", quien ya nos había hecho llegar sus récords para **Wii Play**; antes de que los veas, cabe mencionar que los ha logrado en la dificultad Médium.

Canción	Marcador
Slow Ride	89, 774
Talk Dirty to Me	101, 974
Hit Me with your Best Shot	90, 268
Story of My Life	174, 319
Sabotage	127, 238
Sunshine of Your Love	141, 249
Barracuda	120, 837
Reptilia	109, 076
When You Were Young	150, 482
Miss Murder	90, 379
Paint It Black	126, 603
Anarchy	120, 472
My Name Is Jonnas	180, 426
La Grange	115, 741
Welcome to the Jungle	129, 684
Black Magic Woman	143, 360
Knights of Cydonia	134, 977
One	160, 342

Donkey Kong Country
Super NES / Consola Virtual

Te presentamos otro reto clásico de velocidad; al igual que en **Metroid**, tienes que mandarnos el tiempo total de juego de **DKC**, pero reuniendo el 101% del mismo; seguro que debes pensar que no es complicado, pero para que te des una idea, Master tiene un tiempo de 55 minutos, por lo que tendrás que ser muy paciente para conseguirlo.

NUEVO RETO

Super Smash Bros. Melee
Nintendo GameCube

Hace un par de meses, nuestro amigo José Trujillo, "SKS Gamer", nos mandó sus tiempos para algunos de los eventos de este gran juego, pero para que vean que no sólo fue un momento de suerte, ahora nos muestra lo que ha logrado en el resto de ellos; como puedes darte cuenta, son marcas increíbles.

Evento	Marca
11	12 (KOs)
12	00:00 48
13	5 (KOs)
14	00:09 92
15	00:13 78
16	00:12 55
17	00:00 97
18	00:16 50
19	4 (KOs)
20	00:20 26
21	00:09 28
22	01:10 31
23	00:12 11
24	00:52 52
25	00:04 73

Evento	Marca
26	00:21 10
27	00:18 57
28	00:15 23
29	00:35 10
30	00:14 28
31	30 (KOs)
32	7 (KOs)
33	00:28 48
34	00:38 73
35	00:06 30
36	00:36 62
37	00:38 35
38	00:08 65
39	00:27 35

Creo que después de ver estos logros debes estar ansioso por romperlos, ¿verdad? Pues esperamos que así sea, y pronto podamos publicar que han sido superados, porque seguro que José tampoco se quedará cruzado de brazos.

Metroid Prime 3: Corruption - Wii

Este es uno de los mejores títulos para el catálogo de Wii, estamos seguros que para estas alturas ya todos lo deben haber terminado, por lo que este reto no será problema para ustedes; deben mandarnos en video o foto su mejor tiempo al terminar el juego. Obvio que se debe ver parte de la pelea final para corroborarlo; si nos llegan tiempos iguales, tomaremos como punto para desempate el porcentaje de ítems, así que no se queden fuera y envíen sus tiempos.

NUEVO RETO

Como puedes darte cuenta, este mes nuestros amigos sí que se han puesto a trabajar (¿o será porque estaban de vacaciones?); pero tú tienes la oportunidad de demostrar que eres mejor, que tienes la capacidad para pasar estos marcadores y tiempos, y ser parte de esta sección; no olvides que las fotos deben ser perfectamente visibles, ya que hemos recibido algunas donde no se puede apreciar bien el marcador, y por ende tenemos que descartarlas. Mucha suerte. Nuestra dirección es: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

México 14:21 PM

Maui 9:21 AM

Londres 8:21 PM

nintendo Wi-Fi connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle 12:21 PM

¡ES FÁCIL!

1. Equipate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.



TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND







NINTENDO DS

www.NintendoWiFi.com

Log@in

Por Toño Rodríguez

¡Noticias, noticias y más noticias! Comenzamos la sección diciéndote que estamos finalizando nuestro número especial 2008. Y es que debído al gran éxito de nuestras ediciones pasadas (Resident Evil y Mario), hemos regresado con un número adicional a l0s 12 del año. Además, comunicamos que la serie de Zelda recibe otro premio, que hay dos versiones más de Pokémon, la presentación de Professor Layton y el Wii Fit listo para América.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass recibe premio

Una vez más la serie de **Zelda** da qué hablar. Durante la pasada Game Developers Conference, la organización de este evento honró a Nintendo con el premio al mejor juego del año para consola portátil.

Esto es parte del fenómeno que representan los juegos de esta serie, la cual ha vendido hasta el momento más de 1.1 millones de copias de **Phantom Hourglass** en Estados Unidos desde su lanzamiento, en octubre de 2007.

Club Nintendo edición especial 2008

Así es mis cuates, vayan juntando su dinero ya que en el mes del niño tendrán dos revistas por leer. En este especial hablaremos de la serie que nos ha brindado grandes momentos de diversión. No sólo limitaremos la información a **Super Smash Bros. Brawl**, si no que también, revisaremos las dos versiones anteriores a esta última entrega de Nintendo. Recordaremos al Nintendo 64 y al Nintendo GameCube con secciones muy interesantes que te harán revivir esos años de retas con tus cuates. ¡Mantente preparado, porque a mediados de abril estará disponible esta entrega especial de Club Nintendo!



Dos títulos más de la serie Pokémon

Nintendo anunció que estos dos juegos estarán disponibles el 20 de abril. Los fans de la serie estarán esperando la fecha para experimentar nuevas aventuras con gráficos mejorados, y seguramente será todo un éxito de venta en nuestro país.











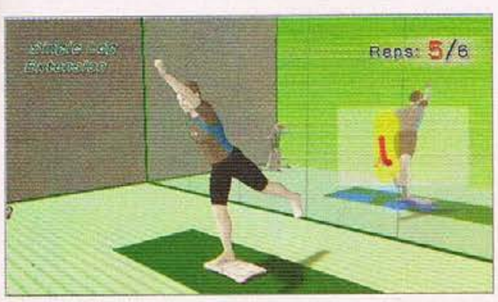


Nintendo World recibe de nueva cuenta a sus fans de Nintendo

Como lo comentamos en nuestra edición anterior de Lognin, la tienda oficial establecida en la ciudad de Nueva York, tuvo otro evento especial el día 10 de febrero para el lanzamiento de **Professor Layton and the Curious Village** para Nintendo DS. Los asistentes pudieron experimentar el titulo en los interactivos de doble pantalla, además, recibieron unos sombreros curiosos con el logotipo del juego. Les estaré informando próximamente acerca del lanzamiento de **SSBB**.

Wii Fit para el 19 de mayo

Ya tenemos fecha oficial para el lanzamiento de este título. Ahora todos podremos saber de qué se trata realmente **Wii Fit**; conoceremos la tan mencionada tabla de balance que reconoce nuestros movimientos a través de nuestro peso. Mucho se ha comentado acerca de si realmente nos ayudará a tener una mejor condición física o si es solamente un pasatiempo más. Con rutinas de ejercicios y minijuegos divertidos, el **Wii Fit** llegará a América en de mayo; veremos si la gente de nuestra región está dispuesta a darle una oportunidad.



Wii Fit™





SONIDOS REALES

¡Hola, aquí, es Katara contesta!	AVATAR2
¡Hola espíritu, puedes oírme te está hablando el Avatar!	AVATAR13
¡Hola soy Aang, el niño Avatar hay algo en lo que puedo ayudarte!	AVATAR4
Oye soy el Avatar quiero ayudar a solucionar las cosas ¡contesta!	AVATAR7
Que silencio, no hay señales de vida ¡vamos contesta!	AVATAR15
¡Parece peligroso hay que acercarse con cuidado!	AVATAR3
¡Oye soy yo Katara, creo que lo puedes hacer, contesta!	AVATAR14
¡Santos cielos, contesta necesito que me ayudes a cazar fantasmas	PHANTOM1
Tu celular es materia orgánica reciclable, ¡contéstalo!	PHANTOM2
Phantom soy tu asistente personal y está sonando	PHANTOM12
¡Phantom conviértete de nuevo tenemos que contestar	PHANTOM3
¡Yo no hablo con bebés!	ANGELICA1
Piensa, piensa, necesito tu ayuda	NEUTRON1
Oye, contesta, tengo miedo	CARLITOS1
¡Qué hay de nuevo, soy Bob esponja!	BOB1

Instrucciones para bajar sonidos reales:

Envía CN REAL + "clave" al 31111
Ej: CN REAL CHAVO1 al 31111

Costo por sonido: $15 con IVA incluido.



TONOS

LO MÁS NUEVO

Todo irá bien / Chenoa	TODO3
Amantes escondidos / Germán Montero	AMANTES
Platicando a solas / Mozizo	PLATICANDO
Llorarás / Tierra Cali	LLORARAS
Un buen perdedor / K-Paz de Sierra	PERDEDOR1
Brebaje / Toño y Fredy	BREBAJE
La familia Munster	MUNSTER
Alf / Alf	ALF

SÚPER HITS

The girl is mine / Michael Jackson	MINE
Don't stop the music / Rihanna	MUSIC1
Love today / Mika	TODAY
Shadow of the day / Linkin Park	SHADOW
Clumsy / Fergie	CLUMSY
Donde estás corazón / Enrique Iglesias	DONDEESTAS
Así te quiero / Pambo	ASI1
Uno, dos, tres / Motel	UNO
Sólo para ti / Camila	SOLO5
Mi espacio / Coti	ESPACIO
Yofo / Molotov	YOFO
Sólo soy un secreto / Alejandra Guzmán	SECRETO1
El soy yo / DGO	ELSOY
Cada vez que respiro / Volován	CADAVEZ1
Dando y dando / Caló	DANDO
Pictures of you / The last goodnight	PICTURES
Give me more / Britney Spears	GIVE
Boston / Augustana	BOSTON

¡PURA BANDA!

La rata flaca / Banda la autentica de Jerez	LARATA
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
A chillar a otra parte / Grupo Pesado	CHILLAR
A mis enemigos / Valentín Elizalde	ENEMIGOS
La interesada / Lupillo Rivera	INTERESADA
Se ha ido / El trono de México	SEHA
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón	PIES2
La loca / El trono de México	LOCA1
Adiós gallo de oro / Cadetes	ADIOS3
Un libro nuevo / Cadetes	LIBRO
Raquel / Grupo Peligro	RAQUEL
La gordita / Grupo Peligro	GORDITA
Y tú / Los Valle	YTU
No te me acerques más / Los Valle	NOTE2
Cosquilleo / Cabalgata	COSQUI
Sólo pienso en ti / Cielo Duranguense	ENTI
En la cima del cielo / Cielo Duranguense	CIMA
Olvidarte jamás / Roce Mexicano	OLVIDARTE2
Rumbera / Roce Mexicano	RUMBERA

REGGAETON

Sexy movimiento / Wisin & Yandel	MOVIMIENTO
Ella me levantó / Daddy Yankee	LEVANTO
Impacto / Daddy Yankee	IMPACTO
Anda sola / Don Omar	ANDA
Pásame la botella / Match & Daddy	BOTELLA
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Coolo / Pitbull	COOLO
Ven báilalo / Khris y Angel	BAILALO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Atrevete te, te / Calle 13	TETE

NICK

Danny Phantom / Nickelodeon	DANNY
Dora la Exploradora / Nickelodeon	DORA
Aventuras en pañales / Nickelodeon	AUG
Bob Esponja / Nickelodeon	BOB
Jimmy Neutrón / Nickelodeon	JIMMY
Hey Arnold / Nickelodeon	ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO TODO3 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI TODO3
Tu celular debe tener WAP configurado.

Costo por tono: $15 con IVA incluido.

COMBOS TONO REAL + FOTO


Castigo
Grupo Atardecer
Clave: CASTIGO


Cumbia sobre el río
Celso Piña
Clave: RIO


Muévelo
Súper Reyes
Clave: MUEVELO


Romeo y Julieta
Jorge Domínguez
Clave: ROMEO


Perdón
Pambo
Clave: PERDON


Te me vas
Carlos Rivera
Clave: TEMEVAS


La playa
La oreja de Van Gogh
Clave: PLAYA


Sálvame
RBD
Clave: SALVAME


Ella me levantó
Daddy Yankee
Clave: LEVANTO


Todo cambió
Camila
Clave: CAMBIO


El eco de tu voz
Playa Limbo
Clave: ECO


Addicted
Enrique Iglesias
Clave: ADDICTED


Me muero
La 5ta estación
Clave: MUERO


La niña fresa
Banda Zeta
Clave: FRESA


Las de la intuición
Shakira
Clave: INTUICION


Y llegaste tu
Jesse y Joy
Clave: LLEGASTE


Hoy ya me voy
Kany García
Clave: HOYYA


Tu recuerdo
Ricky Martin
Clave: RECUERDO


Te quiero
Nigga
Clave: TEQUIERO


Duele
Kalimba
Clave: DUELE2

Instrucciones para descargar combo

Envía: CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO CASTIGO al 91111

Costo por combo: $30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

Sólo lo Mejor



¿Cómo están? Soy yo, su amigo el genio CHAMYTO®, y estoy de regreso en ésta, tu revista favorita Club Nintendo, para iniciar una nueva sección, en la que les platicaré de los mejores juegos de las consolas de Nintendo, y para nuestra primera edición nada mejor que el título del cual todos están hablando en este momento: me refiero a Mario Kart Wii, que desde su anuncio hace ya bastante tiempo se colocó rápidamente como uno de los juegos más deseados por los videojugadores, porque como todos sabemos, su historia en el medio es enorme.

LA PRIMERA CARRERA



Mario Kart 64

Para muchos el juego más completo de la serie, aun por encima de la versión de Nintendo DS, debido principalmente a sus pistas, ya que en la mayoría podías caer en barrancos o ríos, lo que agregaba estrategia al momento de usar los items, siempre pensando en tu beneficio.



El origen de la serie se remonta a 1992, en el Super Nintendo, donde la Gran N deja a todos sorprendidos tras lanzar un juego de carreras que se salía de lo cotidiano; aquí no sólo se trataba de presionar un botón y dar vueltas a un circuito; en **Super Mario Kart** (nombre oficial del juego) se trataba primero que nada de evitar que tus rivales se acercaran a ti, y esto lo hacías lanzando conchas de tortuga o cáscaras de plátanos, lo que lo hacía muy divertido, y ahora como toque final agrégale que incluía a los personajes clásicos de Nintendo, pues el juego fue todo un fenómeno.









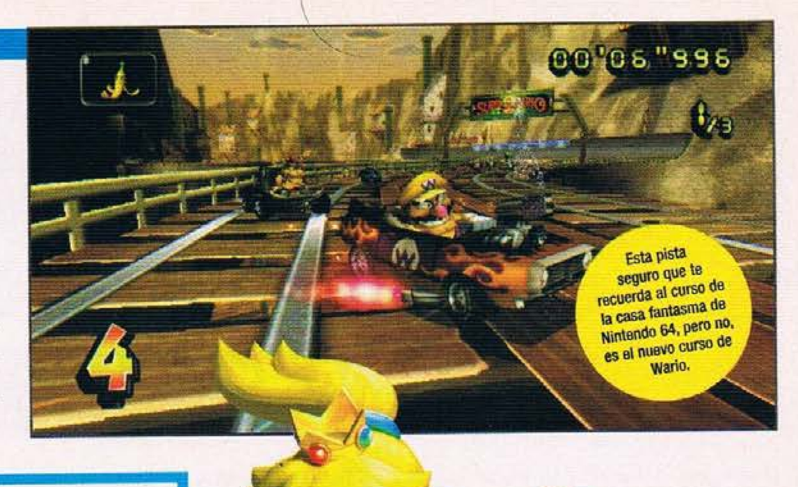


Contaremos con los personajes favoritos de Nintendo para las carreras, pero si se te hicieran pocos, te podemos decir que ahora podrás correr usando a los Mii que hayas creado.

Después de eso, salieron distintas versiones de **Mario Kart** para todas las consolas caseras de Nintendo y hasta sus últimos portátiles, y en todas se ha puesto especial atención en la innovación, de manera que cada una de ellas tenga algo que las vuelva especiales, como la capacidad de jugar cuatro jugadores a la vez, el juego en línea, dos personajes en un Kart, en fin, hemos visto de todo, y ahora para el Wii todos esperábamos un juego sorprendente, y todo parece indicar que así será, y que **Mario Kart** se consagrará en la nueva consola de Nintendo.

UN CONTROL ADECUADO

Al ser un título para Wii, lo primero que se debe tener en mente es cómo se va a jugar, y para ello se han diseñado tres tipos diferentes de control; el primero será con el Wiimote, pero no como en Excitetruck, donde sólo se requería el remoto, sino que ahora se deberá colocar a un volante que vendrá incluido con el juego, lo que dará una sensación más realista, pero es obvio que será más complicado controlar a tu vehículo, para lo cual requerirás de mucha práctica. Los otros controles que puedes usar son el de Consola Virtual y el de Nintendo GameCube, con una configuración parecida a lo que vimos en **Double Dash!!**



Esta pista seguro que te recuerda al curso de la casa fantasma de Nintendo 64, pero no, es el nuevo curso de Wario.

Items

Esta nueva versión trae consigo nuevos items, como este bloque Pow, que te ayudará a complicar la carrera de tus oponentes.

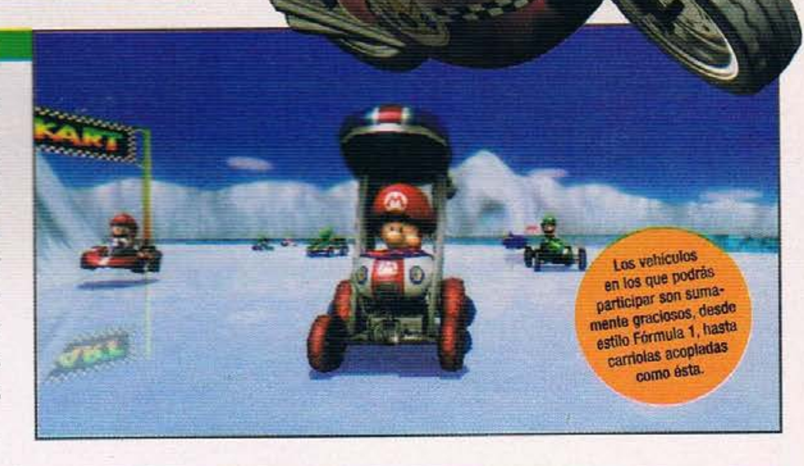


Las bombas que caminan son un clásico de los juegos de Mario y ahora preparan su debut en la serie Mario Kart, donde seguro causarán furor.

Este nuevo hongo no te dará turbos como los que conoces normalmente; al usarlo podrás aumentar tu tamaño y aplastar a tus rivales.

SOLO CONTRA EL MUNDO

De lo que más esperamos de este juego será su modalidad *on-line*, que permitirá competir con corredores de cualquier parte del mundo; imagina doce jugadores en una sola pista buscando ser el mejor, vaya, si con cuatro era la locura, imagina con una docena; lo mejor es que puedes invitar a un amigo a participar en tu misma consola, y crear estrategias con él; sería fantástico, ¿no? Por otro lado, se ha comentado sobre un canal de **Mario Kart**, que permitirá que puedas localizar más rápido a tus rivales, además de llevar un control más exacto de sus estadísticas, pero aún no se han revelado detalles.



Los vehículos en los que podrás participar son sumamente graciosos, desde estilo Fórmula 1, hasta carriolas acopladas como ésta.

PREVIO

Dragon Quest IV

Square Enix

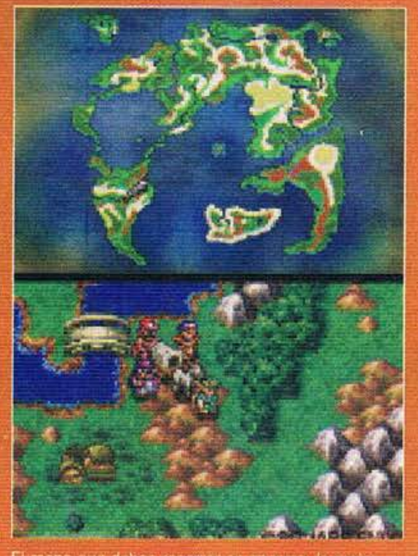
NINTENDO DS

Cómo pasa el tiempo: parece que fue ayer cuando salía para NES la cuarta parte de la serie **Dragon Warrior** (que en Japón se conoce como **Dragon Quest**), pero ya son 18 años, y para celebrar dicho acontecimiento, Square Enix planea lanzar un remake de este gran clásico para el Nintendo DS, lo que pondrá más que felices a sus seguidores, que como debes saber son millones, y por lo menos en Japón, más contentos que los de **Final Fantasy**; con eso te puedes dar una buena idea de lo que representa este título, que aunque mantiene las bases que se han manejado de siempre en este género, la historia es la que lo vuelve mágico.



Caminos diferentes, un mismo destino

La historia en este título es bastante especial, ya que no es una sola, sino cinco distintas, una por cada protagonista del juego; se podría decir que tienes varios juegos en uno; cada historia tiene una duración considerable, no creas que la vas a terminar en una tarde, y una vez que acabes todas, vas a ir al capítulo final, donde todas las historias se entrelazan; esto es algo que no se ve muy a menudo, y lo mejor de todo es que está excelentemente llevada; cada uno de los personajes te contagia de sus sentimientos, al grado que te encariñas con ellos, y cuando debes dejarlos sientes cierta nostalgia, pero todo esto le da sabor a la historia, donde realmente eres parte de ella, la vives a la par de tus personajes, además, ya que hablamos de tus compañeros, debes de elegir muy bien a los que integrarán tu equipo, así durante las batallas no vas a tener problemas enfrentando a rivales complicados; siempre toma en cuenta que la mejor estrategia está en tu mente, es decir, por difícil que parezca la situación, siempre habrá algo que puedas hacer para solucionar el momento.



El mapa que debes recorrer es enorme; lo mejor que puedes hacer es explorarlo con calma.



Pareciera que los enemigos débiles son un dolor de cabeza, pero ayudan a reunir un buen nivel...



...Así, al enfrentar a los jefes de escena, tendrás más posibilidades de salir con la victoria.

Un mundo renovado

Al igual que ocurrió con **Final Fantasy III**, lo primero que te asombra del juego son sus excelentes gráficos, todo en 3D; cada uno de los pueblos que visitas está recreado de manera espectacular; han cuidado hasta el más mínimo detalle, destacando las texturas de los castillos, montañas; es de aplaudirse el trabajo que están realizando, y en cuanto a los personajes, ni qué decir: tienen un diseño que ya hubieran querido muchos juegos RPG para consolas caseras. De la música, bueno, sublime, como siempre en esta saga, tranquila, relajante en los momentos de búsqueda, y épica durante las batallas con los enemigos.

Obviamente las capacidades del sistema se usarán para mejorar el *gameplay*; gracias al *Stylus* podremos seleccionar de forma rápida los ataques que utilizaremos, y aunque no se ha comentado nada, creemos que también lo podrán usar para otras acciones que impliquen mayor interacción, como en las invocaciones, por ejemplo, aunque también el micrófono podría jugar un papel importante, similar a lo que vimos en la nueva aventura de **Zelda** para este mismo sistema. Pero bueno, todo esto son sólo especulaciones y deberemos esperar para ver lo que deciden los programadores, aunque viniendo de Square Enix, no dudamos que harán un trabajo perfecto, como siempre.

Una historia asombrosa

No exageramos al decir que **Dragon Quest IV** ha sido uno de los mejores juegos de la saga, y es una decisión correcta el que sea adaptado al NDS, para que las nuevas generaciones puedan conocerlo; una modalidad que nos gustaría ver sería compartir la línea principal con un amigo a través de Wi-Fi, pero si no es así, no pasa nada, el juego es perfecto como se concibió.

Lego Batman

Warner Bros. Interactive



Creemos que nadie se hubiera imaginado la popularidad que iba a alcanzar un simple juego de unir piezas, y es que ha rebasado fronteras, al grado que hemos visto varios juegos de esta línea y como ejemplo tenemos **Star Wars**, lo que fue un sueño para todos los seguidores de ambos conceptos. En fin, el caso de todo esto es que este año llega otro juego de Lego, pero ahora con uno de los personajes más emblemáticos de los cómics: nos referimos a Batman. Así es, el hombre-murciélago llegará a Wii más cuadrado que nunca.



El juego tiene buenos efectos visuales, y para muestra tenemos el reflejo de nuestros héroes en un charco.

¿Una o varias historias?

Acerca de la trama no se ha comentado mucho, pero lo más seguro es que sea una historia original, ya que se tiene pensado incluir a varios enemigos famosos del personaje, o en su defecto una serie de capítulos donde cada uno sea totalmente distinto del otro; pero esta hipótesis es la que menos posibilidades tiene. De cualquier forma esto es lo que menos relevancia tiene, pues lo que todos esperamos es un juego divertido y con muchos retos, pero sobre todo con un *gameplay* que valga la pena, que se pueda diferenciar del resto y no lo mismo que hemos visto siempre.

Ponemos tanto énfasis en lo del *gameplay* porque lo común en estos juegos es que sean de acción o aventura y esto quiere decir avanzar y golpear enemigos, y la verdad creemos que si va a salir en Wii, debe ofrecernos algo inteligente; tampoco se trata de que agitando el control realicemos los ataques, no, pero siquiera que fuera algo al estilo de Mario Galaxy o **Metroid Prime**, donde se permite una interacción con el escenario y elementos que lo conforman; eso es lo que esperamos, y sabemos que se tiene el potencial para conseguirlo, pero a veces la mercadotecnia y tendencias los obligan a usar fórmulas ya probadas, en fin, el potencial está presente, así que ahora debemos esperar pacientemente, para ver cómo aprovechan esta gran licencia. Por cierto, una ventaja que tiene este juego es que este año se estrena la segunda película de Batman.



Nadie dijo que salvar a la ciudad fuera sencillo, tendrás que dar lo mejor de ti para salir adelante.



Enemigos clásicos de la serie harán acto de presencia, y en realidad que el aspecto de juguete les va muy bien.



Parece que el juego tendrá mucha acción; la verdad eso es lo que todos esperamos en este Batman.



El inseparable amigo del hombre-murciélago no podía quedar fuera de la acción, aquí nos muestra su fuerza.

El control hace la diferencia

Un estilo similar a lo que vimos en **The Godfather** sería idóneo, ya que tendríamos control sobre los dos brazos del personaje, además de que los implementos que usa **Batman** como lazos o bumerán se prestan para crear situaciones especiales, al estilo de **Twilight Princess**. Pero como suele ocurrir, todo está en manos de los programadores.

Pasemos a lo que son los gráficos. A juzgar por lo poco que se ha revelado, podemos apreciar un buen trabajo de texturas, tanto en los personajes como en el escenario, dotando de una sensación de misterio a Ciudad Gótica, lo cual le queda perfecto. Algo que esperamos es que los movimientos de los personajes tengan cierta fluidez; sabemos que los bloques no tienen articulaciones, pero por lo menos que no se vea tan acartonado, que tengan un poco más de vida.

Se tienen muchas expectativas en este juego, y no tanto porque sea de Lego o de Batman, sino porque es el primero de este estilo enfocado a la nueva generación, por lo que un título regular como **Star Wars** sería francamente un retroceso; pero tenemos confianza y creemos que sabrán aprovechar bien las ventajas de las nuevas consolas, en especial de Wii.

CN profile
Osmund Saddler



Un villano como pocos

No cabe duda que uno de los mejores juegos de la serie **Resident Evil** es la cuarta entrega; no solamente por sus increíbles gráficos, emocionante historia y sus detalles tan bien cuidados, sino también porque todos y cada uno de los personajes que aparecen tienen su encanto propio, así sean héroes o villanos. A pesar de que están el molesto y enervante **Salazar** y el excelente guerrero, **Krauser**, nuestro villano preferido de **RE4** es el carismático **Osmund Saddler**, líder del culto conocido como **Los Iluminados**. Vamos a profundizar un poco en el perfil de este singular personaje para que todos vean a qué nos referimos cuando lo elegimos como uno de nuestros malosos favoritos de los videojuegos.

La planeación lo es todo

Saddler es el villano principal del juego, y aunque no lo parece, tiene varios detalles que hacen que se gane el corazón de los jugadores. Al parecer, **Osmund** asistió al mismo colegio de villanos que otros sujetos malos, pues su objetivo es dominar al mundo; la diferencia es que desarrolló un buen plan con base en el control que puede ejercer en las personas y otros seres vivos con ayuda de los parásitos conocidos como **Las Plagas**. Para comenzar con el pie derecho, logró infectar y poner bajo su dominio a prácticamente toda la población de esa provincia de España; su siguiente paso (y donde comienza la historia) fue secuestrar a la hija del presidente de los Estados Unidos, **Ashley Graham** y regresarla a su padre convertida en un **Ganado** más; claro que no contaba con la astucia de **Leon S. Kennedy**, quien como ya sabemos, puso fin a su proyecto de convertir al mundo en un sitio menos alegre.

Saddler y Los Iluminados

El detalle más notorio de este sujeto es su forma de ser tan segura y confiada de encarar todas las situaciones, llegando inclusive a cometer el mismo error que villanos clásicos como el **Joker** o el **Penguin**: contar todo su plan maquiavélico al héroe y dejarlo vivo aun teniendo la oportunidad de deshacerse de él. A pesar de ser el último jefe del juego y andar con una indumentaria poco cómoda, **Osmund** se da tiempo para visitar ciertos lugares claves y ejecutar él mismo algunas tareas que normalmente pondría en manos de sus seguidores. Cabe mencionar que es notable su poder y estrategia, pues gracias a **Las Plagas** y a su buen liderazgo, logró crear y llevar a un esplendor poco común a su propio culto, el cual iguala casi a la magnitud de lo conseguido por la corporación *Umbrella*, aunque en menos tiempo y con un margen de seguridad más estrecho.

Citando a Saddler

(Después de haber empalado a **Luis Sera** justo frente a **Leon**):
—Ahora que tengo la muestra, ¡no me sirves de nada!

(Refiriéndose a su experimento más mortífero):
-¡Ah, ¡tengo una idea! Ya que estás aquí, ¿por qué no te presento a "Eso"? "Eso" te mantendrá ocupado.

-Oh, creo que lo sabes; "la prevalecencia americana" es un cliché que sólo ocurre en sus películas de Hollywood. Oh, Sr. ***Kennedy****, me entretienes. Para mostrarte mi agradecimiento, te ayudaré a despertar de tu mundo de clichés.*
(Se comienza a transformar en un gran monstruo.)



Osmund en acción

Al final del juego, **Saddler** se enfrenta a **Leon** mostrando todo su poder convirtiéndose en un gran monstruo de varias extremidades; gracias a la ayuda de la bella **Ada Wong**, **Leon** puede eliminarlo de manera efectiva al estilo tradicional de la serie: disparándole con el Rocket Launcher; claro que antes de que eso suceda, tienes que poner tu habilidad a prueba para poder dejar en jaque a este formidable enemigo. Su amable forma de ser y su estilo nos recuerda mucho al emperador **Palpatine**, de **Star Wars** (seguramente mandan a hacer sus túnicas con el mismo sastre); por ser un sujeto tan malvado y tener una personalidad tan compleja, **Osmund Saddler** se ganó a pulso su lugar en esta sección.

Malo al 100%

A diferencia de otros personajes malos, **Saddler** parece no tener ni el más mínimo asomo de bondad, piedad o cualquier sentimiento benigno. **Osmund** gustosamente sacrifica a cualquiera de los miembros de su organización con tal de obtener lo que busca; esto se puede apreciar en varias ocasiones como cuando ni se inmutó por la pérdida de **Salazar**, a pesar de que fue él quien le dio acceso a **Las Plagas**, consolidando su poder y dominio sobre la gente. Siendo muy cauto, estuvo consciente todo el tiempo de que no podía confiar en **Krauser**, por lo cual se alegró en el momento en el que **Leon** lo eliminó. A partir de cierta parte de la historia y durante el resto del juego, este singular antagonista goza molestando a **Leon** por el radio con su encantadora personalidad; sólo las personas de mente abierta pueden captar toda su visión y la manera de expresarse, por lo cual bien vale la pena poner atención a todo lo que dice y opina.



Aquí es cuando apantallas al mundo.

Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.

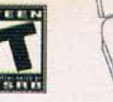


Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite

Compañía: **Nintendo** Desarrollador: **Level 5** Categoría: **Puzzle Adventure**





Professor Layton and the Curious Village

EN ESTOS MOMENTOS NO SE HABLA DE OTRA COSA QUE NO SEA NINJA GAIDEN O ASSASSIN'S CREED PARA NINTENDO DS, PERO EXISTEN OTROS JUEGOS QUE REALMENTE SON MUY BUENOS Y QUE MERECEN UNA OPORTUNIDAD, COMO ES EL CASO DE PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE, QUE NINTENDO HA PUESTO EN EL MERCADO APOSTANDO DE NUEVA CUENTA POR LO NOVEDOSO, YA QUE EN ESTE TÍTULO NO NECESITAS ESPADAS, PISTOLAS U OTROS ELEMENTOS PARA ATACAR; AQUÍ TU MEJOR ARMA SERÁ TU ASTUCIA.

La riqueza no la vas a encontrar fácilmente, pero si eres inteligente estarás cerca de obtenerla

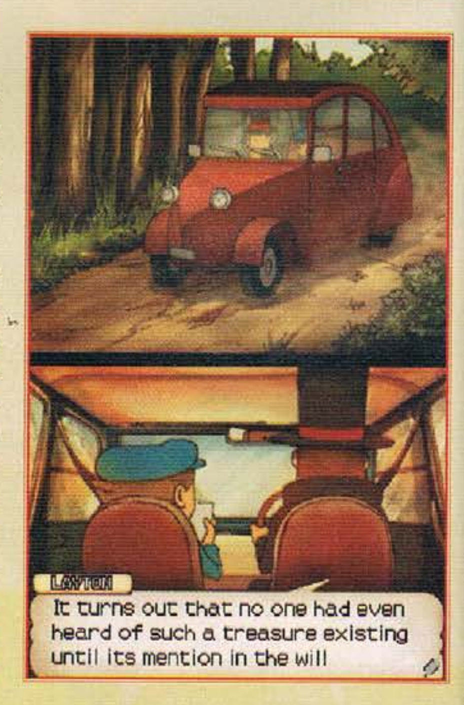
Este juego es muy curioso, es una mezcla de aventura gráfica, rpg y *puzzles*, de modo que una vez que comienzas a jugarlo, te absorbe de manera total, ya que debes estar muy atento para comprender todo lo que pasa en pantalla; se puede decir que es similar a lo que vimos en **Trace Memory**, pero los acertijos están elaborados para realizarse en ese momento, lo que no significa que sea sencillo avanzar, sino que simplemente todo se va dando de manera lineal.



Antes de continuar hablando sobre cómo se juega este título, vamos a comentarte algo acerca de la historia: resulta que en un lugar llamado St. Mystere, existe un tesoro oculto, pero resulta muy difícil encontrarlo, por lo que una familia conocida como **Baron** contrata a alguien capaz de descifrar todos los secretos para encontrar el tesoro y con él una vida de lujos. El nombre del elegido es el **Profesor Layton.**

Tal vez estés pensando que la historia no tiene sentido, o que es de las peores que has escuchado últimamente, pero no es así, como todo buen RPG, las sorpresas están a la orden del día, llevándote a cambiar en varias ocasiones lo que pensabas de los personajes.





La respuesta está esperandote...

Para avanzar en el juego, tienes que ir recorriendo todos los rincones del pueblo, revisando cada lugar, pero sobre todo hablando con todas las personas; ellas tienen pistas valiosas, y si no lees detenidamente, puedes estar horas caminando en círculos sin saber qué es lo que tienes que hacer; pero no todas las pistas están con las personas, algunas se encuentran en los objetos que verás a tu alrededor, tienes que ser muy observador, ya que una formación de materiales puede indicar algo que tienes que hacer.

Piensa antes de actuar

Ahora vamos a lo interesante: los acertijos. Lo primero que tenemos que decirte es que no son tan comunes, son realmente ingeniosos desde su planteamiento, ya que se te presentan a manera de problemas que tienen los habitantes del pueblo, por lo que será tu deber ayudarles. No creas que se trata de acomodar piezas al estilo Lolo, o de encontrar algún ítem que te permita abrir una puerta secreta, no, aquí los problemas son muy parecidos a los que ves en los exámenes de tu escuela... no, no te espantes, mejor sigue leyendo para que sepas exactamente de qué hablamos.





Juegos como éste son lo que se necesita para que la industria descanse de conceptos repetidos; esperemos que en nuestro continente logre alcanzar el éxito que tiene en Japón.



Te vamos a poner algunos ejemplos; primero tenemos un puzzle donde te muestran una especie de caja con unos bloques y una pelota dentro; tu deber es mover las piezas de forma que la pelota pueda salir por uno de los extremos; lo interesante es que si no eres cauteloso, y realizas un movimiento que no corresponde, perderás toda posibilidad de terminarlo correctamente, y deberás iniciar la secuencia desde cero.

Otro *puzzle* muy bueno, y que seguramente te ha tocado en algún examen, es en donde se presentan tres lobos y tres pollitos: debes hacer que crucen un río por medio de una balsa, pero eso no es lo difícil, sino que existen ciertas restricciones, por ejemplo, sólo pueden estar dos animales en la balsa, pero si dejas más lobos que pollitos en algún lado del río, éstos se convertirán en su comida, por lo que tienes que hacer muy bien tus cuentas; en verdad resulta muy divertido.

La variedad está a la par del día; algunas veces deberás acomodar objetos en un orden en especial, o trazar círculos que logren una ruta corta entre varias casas, en fin, te va a mantener ocupado, eso ni lo dudes; probablemente hasta tengas que anotar en una hoja de papel tus posibles respuestas. Sobra decir que para moverte en los *puzzles*, vas a usar el *Stylus*; por cierto, si en algún momento llegas a tener dudas respecto a lo que debes hacer, puedes revisar las instrucciones en la pantalla superior.





Una aventura diferente

Professor Layton and the Curious Village representa una propuesta no sólo novedosa, sino que al mismo tiempo da ideas para usar la pantalla táctil, lo que seguramente veremos reflejado en futuros juegos; por este simple hecho es un juego que vale la pena, lo vas a disfrutar bastante.

Los expertos comentan...



Master

Estos juegos por lo regular no son de los que venden consolas ni nada por el estilo, pero puedo asegurarte que es excelente; los acertijos son geniales, con una adecuada curva de aprendizaje, es decir, la dificultad irá en aumento según cuánto avances. La historia aunque de entrada parece simple, tiene sus momentos de emoción, que se encargan de complementar el *gameplay*, convirtiendo a **Professor Layton** en una oportunidad única.



Crow

Es probable que muchos no hayan escuchado sobre este título, sin embargo, será una opción adecuada más que nada para los pequeños jugadores. El sistema de juego no es muy complicado, los retos y acertijos son sencillos en general. En cuanto a la historia no será la revelación del año, también es bastante simple, pero se compensa con las diferentes acciones de la aventura.

Panteón

Siempre es bueno darse un respiro con alguna aventura que se salga de lo común ofreciéndote una idea fresca; **Professor Layton** te pone en los zapatos de un gran investigador que debe resolver varios misterios que van dándole giros a la historia del juego para hacerla cada vez más interesante de principio a fin. Me gustó la idea de cómo se maneja la resolución de los puzzles, el *gameplay* y concepto lo hacen una buena opción.

Una historia inteligente

- El creador de esta serie se llama **Akihiro Hino**, quien es presidente de Level 5. Al parecer él siempre ha gustado de los juegos mentales, de modo que todos sus títulos (tanto **Professor Layton** como para otras consolas) han tenido como referencia los problemas lógicos.

- **The Curious Village** es el primer juego que vemos en América, pero en Japón salió también **Professor Layton Pandora's Box**, y está próximo a aparecer el capítulo **Last Time Travel**, por lo que no sería de extrañarse que de tener aceptación en América, pronto tengamos la secuela.

- Los actores que doblaron a los personajes en Japón son bastante reconocidos, de hecho, algunos han grabado discos y participado en películas o dramas japoneses; como ejemplo tenemos a **Yo Oizumu**, quien da vida al Profesor, y a **Maki Horikita**, quien hace lo propio con **Luke**.

En esta ocasión tenemos una buena gama de juegos de antaño para que sigas incrementando tu colección de clásicos. No dejes de leer para que sepas qué tienen para ofrecerte.

Pac-Attack SNES

Uno de los íconos más reconocidos del ámbito de los videojuegos es el amarillo comelón de nombre **Pac-Man**, el cual ha estelarizado un gran número de secuelas y variantes de su original juego de laberinto. Como era de esperarse, este personaje ha aparecido en títulos de diversos tipos, ya sea como protagonista o invitado especial, y por supuesto, el adictivo género de los puzzles no podía quedarse sin ver alguna propuesta en donde se adaptara el concepto de **Pac-Man**, por lo cual Namco nos trajo en 1993 **Pac-Attack**. Eso sí, no podemos dejar de mencionar que para crearlo, utilizaron el *gameplay* de un juego de Arcadia llamado **Cosmo Gang the Puzzle**, del año anterior. Invariablemente, **Pac-Attack** es muy divertido y se coloca entre nuestros puzzles favoritos como **Tetris Attack**, **Dr. Mario** o **Tetris**, por ejemplo.

El objetivo –al igual que en otros puzzles- es ir deshaciéndote de las piezas antes de que alcancen el límite superior; para lograrlo puedes desaparecer los bloques al formar líneas como en **Tetris**, pero el reto es que no puedes librarte de una línea de bloques si hay uno o más fantasmas estorbando. Para poder eliminar a los ectoplásmicos adversarios es necesario que aparezca un **Pac-Man**, el cual hará que todos los enemigos en pantalla se vuelvan azules. Una vez que **Pac-Man** aterrice en el área de juego, comenzará a moverse rápidamente hacia la dirección en la que esté viendo.



Cada que **Pac-Man** se coma uno o más fantasmas, una barra denominada Fairy Meter se irá llenando; cuando esto pasa, una hadita aparecerá en pantalla y tendrás dos opciones: usar su magia y desaparecer a todos los enemigos cercanos o bien, prescindir de sus poderes y obtener más puntos por esta acción. **Pac-Attack** puede ser jugado entre una o dos personas, así que es muy recomendable para añadirlo a tu colección de clásicos. Si eres un gran aficionado a los puzles desafiantes, no lo debes pensar dos veces; **Pac-Attack** es sumamente divertido, adictivo y con un buen nivel de reto. Obviamente no le vas a pedir que tenga una historia o gráficos para igualar a un **Final Fantasy**, pero como en todo juego de este género, el *Replay Value* es lo más importante.

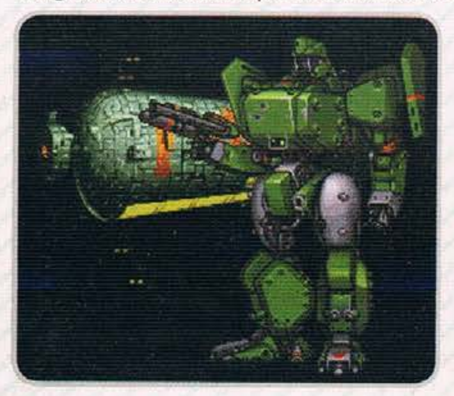


Cybernator SNES

Konami nos ha traído geniales series y juegos que nos mantienen al borde de nuestros asientos con su increíble acción e intenso *gameplay*, y como un buen ejemplo tenemos **Contra III: The Alien Wars**, para SNES. Ahora llega a la Consola Virtual una de las mejores opciones de guerra y disparos que tuvimos en el SNES a principios de la vertiginosa década de los 90; se trata nada más y nada menos que de **Cybernator**, un juego de acción en donde se conjugan buenos gráficos y música, junto con un modo de juego tanto técnico, como dinámico. Esta opción es bastante recomendable, especialmente si eres de los jugadores que saben apreciar la magnificencia y el poder de las joyas que se podían lograr para el legendario sistema de 16 bits consentido, el SNES.

En esta historia tomas el papel de un típico héroe estilo anime de nombre **Jake**, pero no creas que vas a estar lanzando poderes o estallando tu *chi*, ni nada parecido; **Jake** es un verdadero guerrero que pelea contra sus enemigos a bordo de un traje "exo", el cual es una armadura de gran poder que tiene la capacidad de realizar asaltos a gran escala por sí solo. De acuerdo con la trama del juego, los combustibles fósiles de la Tierra han alcanzado el nivel crítico y muy pronto se agotarán, por lo cual una guerra se ha desatado por el control de dichos recursos y los derechos territoriales de la Luna.

El *gameplay* de **Cybernator** es realmente la mejor parte de este género; tu traje especial tiene varias habilidades y poderes para enfrentar cualquier tipo de problema. Además de poder moverse de manera normal, puedes deslizarte velozmente con tus propulsores; también tienes saltos y cohetes que te elevan para alcanzar lugares y plataformas superiores. Como ya es tradición en los juegos de este tipo, tienes diversos tipos de armas que puedes ir seleccionando conforme las vayas necesitando. **Cybernator** es un juego muy espectacular y una gran opción para añadirlo a tu colección, especialmente si disfrutas de los combates, la acción rápida y los enemigos de gran tamaño.







Bubble Bobble NES

En 1986, Taito creó un juego que llegó a las salas de Arcadias con el pie derecho, y muy pronto fue trasladado a diversas consolas y computadoras personales. **Bubble Bobble** no es la típica aventura de disparos con guerreros con temple de acero, sino una combinación de personajes tiernos y carismáticos con la audacia de un juego de acción en plataformas. En **Bubble Bobble** tomas el papel de uno o dos simpáticos dragoncitos llamados **Bub** y **Bob**, quienes se internan en una dura jornada para rescatar a sus princesas de las garras del típico villano secuestrador. Como era de esperarse, ambos personajes deben enfrentar a numerosos enemigos para poder avanzar a lo largo de decenas de etapas. Por fortuna, la versión de este clásico ya está disponible para descargarse en nuestros Wii, gracias a la magia de la Consola Virtual.

La característica más notoria de **Bubble Bobble** es la forma en la que **Bub** y **Bob** atacan a sus adversarios; a diferencia de los típicos dragones lanzafuego, ellos avientan burbujas que atrapan a todo enemigo que las toque, dejándolos fuera de combate y sumamente vulnerables para que cualquiera de los dos héroes pueda tronar la burbuja y deshacerse del cautivo que lleva dentro. A pesar de su estilo tierno, **Bubble Bobble** es un juego con un buen nivel de reto; los valores físicos de las burbujas son geniales, pues se comportan como si fueran reales. Los dos dragoncitos pueden tomar ventaja de sus proyectiles, pueden saltar sobre ellas para alcanzar lugares altos, permitiendo jugadas maestras para acabar con cuanto enemigo esté en pantalla. Cuando alguno de los monstruos es reventado junto con una burbuja, se convertirá en un premio que puedes tomar.

Cada nivel está conformado por una pantalla única, sin scroll ni cambios; los dragones pueden moverse por todas las plataformas, saltar y disparar a placer. En algunas etapas, es posible dejarse caer en huecos en la parte inferior de la pantalla para reaparecer en la superior; esto además de proveerte de una forma de escape de tus perseguidores, es la clave para poder llegar a sitios que normalmente no podrías alcanzar por medio de saltos. **Bubble Bobble** fue uno de los primeros juegos con varios finales, y específicamente, la versión de NES debe ser terminada por dos jugadores simultáneos para obtener el final verdadero. Como era de esperarse, aparecieron posteriormente varias secuelas y versiones alternas, así como hay ocasiones en las que los dragoncitos tienen cameos en otros juegos. Simplemente no puedes dejar pasar este gran clásico de Taito, apto para todo tipo de videojugadores.





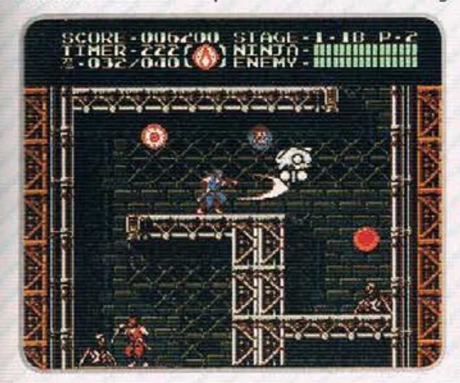


Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom NES

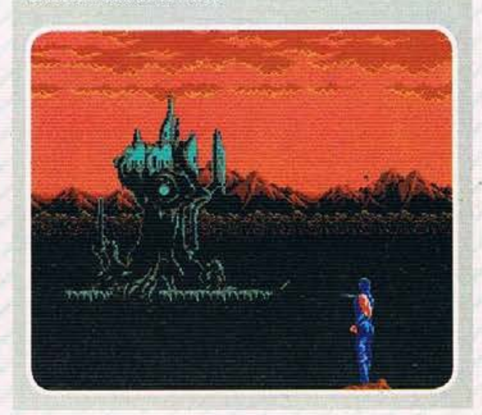
¡Por fin la trilogía de acción ninja de Tecmo se ha completado! **Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom** ya está listo para que lo añadas a tu colección de éxitos de antaño en tu Consola Virtual; al igual que sus dos predecesores, **NGIII** es sumamente recomendable por su excelente historia, *gameplay* y calidad gráfica, así que no lo dudes y descárgalo ya. Si todavía no te convences, vamos a comentarte todo lo que tiene para ofrecer esta épica y desafiante aventura. Para comenzar, este juego tiene un *gameplay* muy similar al de las dos primeras entregas, aunque sí debemos mencionar que por los cambios que le hicieron, fue criticado por los fans; no obstante, tiene su chiste y cuenta con un nivel de reto que pondrá a prueba tu habilidad con el control. Un cambio drástico es que la velocidad de **Ryu** ha sido reducida bastante cuando vas cayendo o si eres golpeado por algún enemigo. Asimismo, el ninja puede saltar en un arco más amplio, pero es más difícil de controlar que en sus antecesores.

Un elemento que sí agradó a la mayoría de los seguidores de la saga fue que ahora puedes incrementar el rango de impacto de la **Dragon Sword** con una especie de aura de ataque; esta innovación ayuda a balancear las dificultades que surgen con la ahora reducida movilidad de **Ryu**, aunque nosotros hubiéramos preferido tener el mismo *gameplay* sin cambios del ataque.

Como es tradición en los **Ninja Gaiden** de NES, los Cinemas Display siguen teniendo el mismo impacto visual que los hizo únicos en su época; en ellos se va desarrollando la historia y esclareciéndose los misterios que hacen de ésta, la más intrigante de las entregas de la serie. Es importante señalar que todos los eventos de esta saga son los originales y que los demás juegos posteriores de **Ninja Gaiden** se llevan a cabo en una historia alterna, sin tener ningún tipo de relación con esta trilogía; podríamos decir que los **NG** de ahora están inspirados en la serie de NES. Si disfrutaste de las aventuras previas de **Ryu Hayabusa**, no puedes dejar pendiente el desenlace de esta obra maestra de Tecmo. ¿Cuál es tu **Ninja Gaiden** favorito? Nosotros seguimos pensando que el segundo; pero la mejor opinión es la tuya, así que descárgalo y lo descubrirás tú mismo.







Alien Storm Genesis

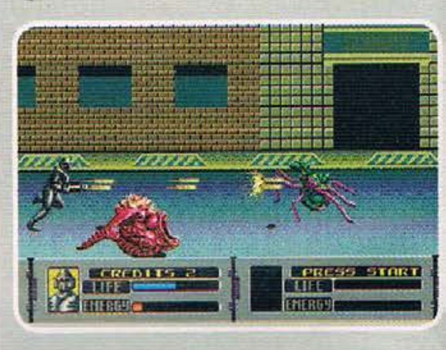
Hay juegos que son memorables y que es casi imposible que los veteranos del control no hayan disfrutado en las Arcadias, farmacias o lugares similares como **Golden Axe, Altered Beast, Snow Bros.** o **Bad Dudes**; pero otros lamentablemente no fueron tan impactantes o no gozaron de tanta popularidad como los ejemplos que te acabamos de dar, y uno de estos títulos desconocidos es **Alien Storm.** Al igual que varios clásicos de Sega, **Alien Storm** fue trasladado de las Arcadias a los sistemas caseros Sega Genesis y Sega Master System, siendo obviamente la versión de Genesis la mejor adaptación y por ende, la más recomendable. No te preocupes si jamás llegaste a jugar o a escuchar de este singular clásico; ahora podrás juzgarlo por ti mismo gracias a que ya está listo para descargarse en tu Consola Virtual. Si quieres conocer más, sigue leyendo y verás que es muy interesante y divertido.

Al igual que otros juegos de Arcadia de Sega de la época, como **Altered Beast** o **Golden Axe, Alien Storm** es una aventura con mucha acción tipo *Beat'em Up!* en donde podían participar hasta tres personas de manera simultánea; siendo la versión de Genesis la descargable para el Wii, sólo es para dos; pero esto no le quita ningún atractivo, pues es un gran título cooperativo en el que puedes pasar un buen rato con un hermano o amigo mientras defienden a la Tierra de hordas de alienígenas. Todo se lleva a cabo en un mundo futurista, en donde los "**Alien Busters**", **Karen, Garth** y el androide **Scooter**, bajan la cortina de su changarro de hamburguesas para detener la invasión de extraterrestres con sus armas y ataques especiales. A pesar de que cada uno cuenta con su estilo.

El juego consta de ocho misiones distintas, cada una dividida en varias partes. Tu objetivo es alcanzar la nave nodriza de los alienígenas y ponerle un alto a la reina de estos invasores. La característica más notoria de este juego es que tienes que eliminar a los aliens en tres tipos diferentes de etapas; la más común es donde vas avanzando a pie, enfrentándote a numerosos enemigos. La otra se lleva a cabo en lugares cerrados donde la perspectiva cambia a un modo de primera persona en donde controlas la mira y disparas a cuanto extraterrestre aparezca para atacarte; y finalmente, el tercer tipo de acabar a los adversarios es con gran velocidad corriendo por las calles. **Alien Storm** es un clásico muy divertido, es como un **Final Fight**, pero más dinámico. Si te agrada este tipo de juegos, no lo puedes dejar pasar, es de los que marcan a generaciones enteras.







Donkey Kong Country III: Dixie Kong's Double Trouble! SNES

Esta es la tercera y última entrega de la aclamada serie **Donkey Kong Country**, que nos sorprendió por su nivel gráfico en el SNES. **Dixie Kong's Double Trouble!** vio la luz en 1996, y posteriormente tuvo su adaptación para el Game Boy Advance en noviembre del 2005; ahora ya está listo para ser descargado para la Consola Virtual y así completemos la saga de los micos que tomaron por sorpresa al sistema de 16 bits consentido. Para ser sinceros, nuestro **DKC** favorito es y seguirá siendo el primero, y en cuestiones de historia, personajes y concepto, el que menos nos agradó fue esta aventura; la razón es simple: sentimos que la imaginación se les fue acabando a los cuates de Rare, pues hubo varios personajes "nuevos" que más bien eran actualizaciones de los ya existentes; además, por querer darle un toque más colorido, se perdió un poco el sentimiento "natural" del primer título de la serie.

Tal vez el detalle más enervante del juego sea el personaje que acompaña a **Dixie Kong**; se trata de su primo **Kiddy Kong**, el cual es el típico bebé superdesarrollado con poca inteligencia y fuerza descomunal. Su misión es buscar a unos vacacionistas que se perdieron cuando fueron a un viaje de pesca; seguramente te preguntarás quiénes son estos personajes, pues nada más y nada menos que los héroes simiescos **Donkey Kong** y **Diddy Kong**. Como era de esperarse, no todo podía ser un simple rescate; los **Kremlings** regresan a las andadas bajo el liderazgo del misterioso robot **KAOS**, controlado secretamente por **K.Rool**. A diferencia de sus antecesores, en **Dixie Kong's** se manejan escenarios más oscuros y con menos junglas, lo cual influye también en la fauna de dichos lugares.

Tal vez creas que te diremos que este es un juego casi obligatorio de tener en tu Consola Virtual, pero no es así. Ciertamente se trata de una aventura que te tiene entretenido por un buen rato, pero para ser sinceros, la ausencia de **Donkey Kong** y de **Diddy Kong** como estelares lo hace muy poco atractivo, especialmente porque el tal **Kiddy Kong** es uno de los personajes menos carismáticos de los videojuegos y resulta agobiante y molesto tener que andarlo cargando por todas partes. Si tienes el primer **Donkey Kong Country** (e inclusive el segundo) basta, pero si no puedes resistir la tentación, te diremos que es un título bueno, pero no excelente, así que si tienes oportunidad de jugarlo antes de descargarlo, será mucho mejor.

Aunque a decir verdad, los puntos malos que supuestamente tiene este juego fueron mencionados por jugadores casuales, ya que el título como tal es una obra de la misma magnitud con la que RARE nos tenía acostumbrados en aquellos años de alianza con Nintendo.







BEN 10

Las amenazas en el mundo son muchas: monstruos que destruyen ciudades, meteoros acercándose a toda velocidad a la Tierra, en fin, por problemas no paramos; pero por fortuna también contamos con infinidad de superhéroes, como Ben 10, un joven que a pesar de su corta edad puede detener la amenaza que sea, y queda constatado en el juego para Wii que nos presenta D3, en el que deberemos acabar con tantos monstruos como te imagines.

Las sorpresas llegan del lugar menos pensado

Si no estás muy al tanto de lo que es **Ben 10**, te podemos decir que es una caricatura que se transmite por el canal Cartoon Network desde hace algunos meses, y que rápidamente se ha colocado en el gusto de los niños y no tan niños, debido principalmente a su elaborada trama y al humor que maneja; pero para que te quede más claro aún, te vamos a comentar algo de la historia; así, cuando tengas el título no estarás en blanco.



Un día como cualquier otro, nuestro héroe Ben se encontraba paseando por su gran ciudad, cuando de pronto un meteorito cae del espacio, y él, con toda la curiosidad del mundo, va al lugar del impacto, donde aparece una especie de reloj de nombre **Omnitirix**, que se adhiere a la muñeca derecha de **Ben**, y es imposible que se lo pueda quitar; pero no es algo malo, para nada, dicho aparato tiene una función bastante especial, que le permite a **Ben** transformarse en 10 distintos tipos de extraterrestre, por lo que decide aprovechar sus nuevas habilidades para proteger al mundo.





Pues bien, dentro del juego encontramos la misma historia, como si estuvieras mirando un capítulo, pero esta vez se supone que estás de vacaciones con tu familia, cuando comienza una invasión de robots y otros monstruos populares en la serie, y debes terminar con todos.

Todo lo anterior será un deleite para los seguidores de la serie, no sólo porque se parezca visualmente, sino también porque el tipo de humor es el mismo, lo que ocasionará que te rías cada 20 pasos; un gran acierto por parte de los desarrolladores. Para los verdaderamente exigentes, les podemos decir que cada enemigo está perfectamente recreado, son idénticos a su versión original.

Compañía: **D3 Publisher**
Desarrollador: **High Voltage Software**
Categoría: **Acción**






Solo contra el mundo

El género del juego es la acción, de modo que deberás avanzar como **Ben 10** por varios niveles golpeando a cuanto monstruo se ponga en tu camino, pero no será tan simple, ya que a la mayoría de enemigos sólo puedes destruirlos si te transformas en uno de los extraterrestres; por ejemplo, para los monstruos más fuertes, lo ideal será convertirte en el alien de cuatro brazos. En realidad no es muy confuso el hecho de las elecciones, son demasiado obvias, pero eso sí, le dan mucha variedad al juego, ya que los ataques tienen buenos efectos de luz.

Los escenarios son lineales, aunque tienen buena estructura; siempre sabrás a dónde ir, más o menos como lo que vimos en **TMNT** para Nintendo GameCube, presentando uno que otro *puzzle*, pero la verdad nada complicados, los resuelves fácilmente, por lo que en ese aspecto no debes estar preocupado; de hecho es ideal para los pequeños jugadores, ya que no requiere de combinaciones raras de botones, sino sólo tienes que avanzar y pegarle a todo lo que se mueva... aunque esto puede no ser tan buena noticia para los aficionados mayores.



Conforme avances y derrotes enemigos, podrás activar nuevos combos para tus personajes, pero sólo para el que estés usando, es decir, si empleas a **XLR8** pero nunca lo cambias, entonces cuando necesites elegir a Cannonbolt, no va a tener la misma experiencia, dando como resultado una pelea aburrida, o en el peor de los casos la derrota, así que debes irlos turnando para que todos tengan la misma fuerza. Son más de 80 combinaciones las que puedes tener antes de terminar el juego, así que si aún te faltan algunas, puedes entrar nuevamente a cada nivel y terminarlo con cada uno de los extraterrestres.



Pudo ser mejor...

En cuanto al control del juego, tiene dos configuraciones: una para golpear agitando el Wiimote y otra para hacerlo por medio de los botones.... sí, realmente no pusieron mucho empeño en ese sentido, hubiera sido buena idea que con el puntero su pudiera seleccionar a los enemigos a atacar, y que con el Nunchuk o Wiimote se les embatiera, pero parece que los programadores no opinaron lo mismo, o más bien no le pensaron mucho al asunto; como sea, este es el apartado más flojo del juego, ya que no parece título de Wii en ese sentido.

Para los fans es una buena noticia que haya un juego de **Ben 10**, y la verdad es que no se van a decepcionar; es bueno, pero sí sentimos que si no tienes idea de qué trata la serie y sólo quieres divertirte un rato, vas a quedar con esa sensación de que estás jugando algo del pasado, debido a las pocas novedades que tiene, de modo que es preferible que lo pruebes, así sabrás si inviertes o no tu dinero



Un héroe poco común

- La serie de televisión comenzó a transmitirse en América Latina a comienzos de agosto del 2006, y de inmediato llamó la atención por su fresca propuesta; de hecho ya ha equiparado en popularidad a otras caricaturas de Cartoon Network con más tiempo, como **las sombrías aventuras de Billy** y **Mandy** o **Teen Titans**.
- Uno de los enemigos principales de Ben 10 en la serie es un niño de nombre **Kevin 11** (muy original), el cual tiene la habilidad de absorber los poderes del **Omnitrix** y convertirse en alien, pero sólo del que esté usando **Ben** en ese momento, o sea que no puede elegir el que desee.
- Se ha hecho un par de películas basadas en este personaje, ambas estrenadas el año pasado en los Estados Unidos, por lo que se espera que pronto lleguen a nuestro país.

Los expertos comentan...



MASTER

La caricatura de **Ben 10** es muy buena; desde que escuchas el tema de entrada no puedes borrarlo de tu mente... *del espacio le llegó algo muy especial*... perdón, ¿ven lo que les digo?; en cuanto al juego, es entretenido, pero nada más, realmente no le veo mucho valor, y es un hecho que desperdiciaron las habilidades de los extraterrestres, y ni se diga la casi nula participación del control del Wii. Espero que de haber secuela se corrija todo lo anterior.



CROW

Ben 10 es un videojuego basado en la serie animada de Cartoon Network que lleva el mismo nombre, como es de imaginarse, la historia y escenas de acción están ligadas, dando la oportunidad de que puedas controlar a diferentes formas físicas dependiendo de la situación. La forma de controlar al personaje es utilizando movimientos del Wiimote, no tan cansado como en otros títulos, sino configurado para un óptimo desarrollo.



PANTEÓN

Como era de esperarse, el chiste es seguir haciendo dinero al explotar la popularidad de la animación mientras ésta dure, y por eso **Ben 10** ya tiene su propia aventura para el Wii en donde podrás enfrentarte a sus enemigos y explorar mundos en 3D. El *gameplay* no es tan malo, pero sí resulta bastante repetitivo después de varios minutos de juego. Es un título que sólo puede ser recomendado para los seguidores de la caricatura y nadie más.

Cooking Mama 2: Dinner With your Friends

Majesco

El Nintendo DS es una de las consolas más innovadoras que jamás hayan existido, nadie duda eso, gracias a su diseño hemos podido disfrutar de títulos que nunca hubiéramos imaginado, y uno de ellos es **Cooking Mama**, que como ya alguna vez te comentamos, es un simulador de cocina; pues les fue tan bien con dicho título, que Majesco, compañía desarrolladora, decidió lanzar la segunda parte, corrigiendo detalles y agregando modos de juego, de manera que superara a su antecesor, tarea que en un principio parecía complicada, pero lo consiguieron.



Si pones todo tu empeño puedes lograr que tus platillos queden como éste. Se antoja ¿no?



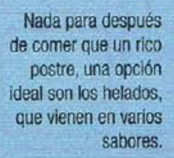
Todo debe tener un orden, si le das la presentación correcta ganarás más puntos en tu calificación.

Toma la sartén

Primero que nada, debes dejar los prejuicios a un lado, ya que mucha gente se perdió de las versiones de Nintendo DS y Wii simplemente por verlo como un juego sólo para mujeres o demasiado sencillo, pero obvio que no es ni una ni otra, simplemente es para videojugadores que quieran expandir sus horizontes. La temática es sencilla, estamos dentro de una cocina, y nuestro objetivo será preparar diferentes platillos, desde lo más básico como rebanar zanahorias, hasta la preparación de una buena sopa; si piensas que no suena nada divertido, estás equivocado, ya que aquí es donde entran las capacidades del sistema para lograr un *gameplay* que te mantenga atado a la consola.



Los personajes son muy variados, pero todos tienen la misma particularidad... están hambrientos, y debes ayudarlos.





Nada para después de comer que un rico postre, una opción ideal son los helados, que vienen en varios sabores.

El *stylus* será tu herramienta principal, te servirá como cuchillo, rodillo, cuchara, batidora, en fin, todo lo que puedas imaginarte; ahora bien, el objetivo como ya comentamos es elaborar platillos de cocina, pero además, debes cuidar su elaboración, es decir, no se trata de terminar "como sea", debes ser muy cauteloso y dedicado en cada parte de la preparación; si alguno lo haces mal, muchas veces el resultado no será el deseado, y en el peor de los casos tendrás que hacerlo todo de nueva cuenta.

Cada parte es únic

Para que la elaboración sea divertida, digam que cada etapa de la receta es un minijue al estilo de **Wario Ware**, donde tienes estar concentrado para que todo salga bie mientras mejor lo hagas más podrás activ nuevas recetas, que por lógica son m complicadas, pero al mismo tiempo obtier mejores puntuaciones al completarlas. juego contiene varios modos de juego, pe los principales son dos, el de "historia", don elaboras varias recetas con la asistencia de experta, y el libre, donde estás solo, y tier que demostrar que tienes lo necesario pa ser todo un chef profesional.



La fuerza del pez se medirá con una barra en uno de los extremos de la pantalla; no la pierdas de vist

Esta secuela supera en varios sentidos a antecesora, tiene un mejor control, que permite realizar movimientos más preci con el *stylus*, además de que la modalidad retos es simplemente genial te puedes pa días enteros sólo entrando a esta opción. pocas palabras es un juego excelenteme bien diseñado que quizá no tenga la fue de otros lanzamientos, pero que al igual ocurre con títulos como **Trauma Cen** propone algo nuevo, y eso es algo debemos aplaudir.



Personaliza a tu propio oso

Originalmente, Build a Bear Workshop es una tienda especializada en osos de peluche, cuya magia principal radica en que puedes crear a tu muñeco tal y como tú lo quieres, con una serie de combinaciones que te dejarían boquiabierto. Ahora ya es toda una cadena con más de trescientas franquicias en diversos países del mundo como EEUU, Japón, Alemania, Francia, Rusia e Inglaterra, entre otros. ¿Y por qué te comentamos todo lo anterior? Fácil, el juego desarrollado por Neko Entertainment resulta ser una experiencia virtual de la visita a dicho lugar, con todas y cada una de las características de personalización y fantasía que podrías imaginarte y muchísimas cosas más para que diseñes a tus propios osos sin salir de casa.

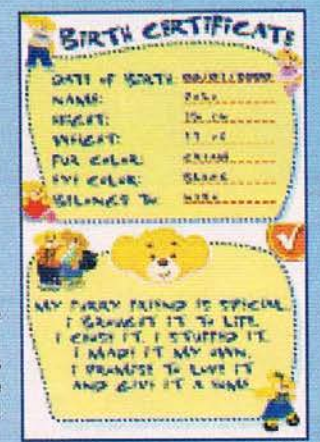


Un mundo de diseños coloridos al alcance de tus manos

Gráficamente se enfoca al aspecto colorido y vivo de un mundo de fantasía, no obstante, los personajes interactuarán en tres dimensiones, e incluso podrás rotar la cámara para ver de diferentes ángulos a cada una de tus creaciones, con animaciones que le dan color y variedad a los animales, logrando, con un ligero toque del *Stylus*, que brinquen, bailen, corran y hagan todo tipo de suertes. Pero no creas que únicamente se trata de osos, sino que también tendrás la oportunidad de jugar con perros, ranas, gatos o recibir consejos de conejos y otros simpáticos amigos. En **Build a Bear Workshop** las actividades nunca faltarán, juegos alocados como patear una pelota de soccer mientras estás en un columpio para luego tratar de encestarla en un tablero de básquetbol; cocinar y mezclar diferentes platillos (en una gran cocina llena de utensilios); atrapar objetos similar a como ocurriera en los clásicos juegos de **Game & Watch**, o el tradicional juego de las sillas.



Elige a tus personajes favoritos e inicia una serie de actividades con ellos; podrás participar en diversos minijuegos que aumentarán la diversión.



Aquí podrás comunicarte con tus amigos para intercambiar los diferentes objetos del juego. ¡Tómale una foto a tu oso!

Elige de entre ocho diferentes personajes: Dimple Teddy, Sassy Kitty, Mocha Bunny, Marvelous Monkey, Velvet Teddy, Friendly Frog, Playful Puppy, Pink Poodle.

Cada vez que participas en un juego, podrás ganar *honey nuggets*, las cuales serán como el papel moneda virtual, sirviéndote para comprar hasta 150 diferentes trajes y accesorios. Ya que tengas a tu oso tal y como más te agrada, llévalo a una sesión de fotos. Esta opción es sumamente interesante, podrás elegir los fondos y las posturas y luego combinar los escenarios alusivos a Francia, Inglaterra y muchos lugares más.



El *gameplay* ofrece una atractiva experiencia que reproduce el proceso de comprar y crear un oso tal como lo harías en la vida real. El juego te permitirá adentrarte en el concepto de la tienda Build a Bear Workshop, conservando la misma fórmula de "hazlo por ti mismo", desarrollando tu creatividad para dar vida a los personajes más carismáticos y coloridos de tu imaginación. Este nivel de interactividad es logrado a través del uso de la pantalla táctil del Nintendo DS; además de contar con las ventajas de la comunicación inalámbrica local para incrementar la forma de disfrutar este título, compartiendo tus creaciones, trajes y accesorios con tus amigos.

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED

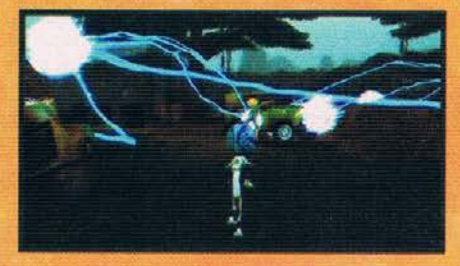
La Tierra está en aprietos, los alienígenas han regresado pa conquistarnos. si tienes en mente que controlarás a un hér fortachón que los aniquilará para defender a su planeta, déjan decirte que estás en un error; en esta singular serie, tomas papel de uno de los extraterrestres cuya misión es terminar p completo a la raza humana para reclamar al tercer planeta cor suyo. ¿Qué esperas? ¡Toma el control y prepárate para demostr tu valía en esta catastrófica aventura!



¿DE QUÉ SE TRATA?

Big Willy Unleashed es una aventura muy divertida que se sale de los estándares comunes en d el chico bueno salva al mundo y se queda con la muchacha bonita; dentro de la serie **Destro Humans!**, esto es cosa del pasado, pues tu misión como conquistador intergaláctico es acaba la gente de la Tierra en una ambientación muy al estilo de los años 70. Para lograr tu com- debes explorar una ciudad de gran tamaño, ya sea a pie o en un vehículo típico de tu raza: un pl volador. Claro que a veces necesitarás un poco más de poder, así como una manera efectiva de as a los humanos, y es aquí donde podrás subir a tu pesadilla mecánica conocida como **Big Willy.**







¿QUÉ HAY EN EL MENÚ?

Siguiendo la temática de las historias donde los extraterrestres se deleitan con los cerebros d personas y planean conquistar la Tierra, en **Big Willy Unleashed** el protagonista del juego alienígena **Crypto**, quien debe defender su restaurante de comida rápida, cuya receta es la c humana. Obviamente no todo puede ser color de rosa (además de que sería menos interesan unos competidores tratarán de adueñarse de la receta secreta de **Crypto** y su socio, así que ten que echar mano a tus mejores armamentos y habilidades para lograr salir avante en esta situa tan comprometedora.

¡LISTO PARA EL COMBATE!

Como todo buen extraterrestre, **Crypto** posee varias habilidades y armamento para enfrentarse a sus adversarios. A continuación te damos todas las cosas que puedes hacer en tu lucha por defender tu emporio de comida rápida; recuerda que debes saber utilizar cada arma en el momento adecuado para sacarle el mayor provecho a sus capacidades.



Compañía: **THQ**
Desarrollador: **Locomotive Games**
Categoría: **Acción**

1 - 4



HABILIDADES

Psychokinesis: Esta habilidad le permite a Crytpo levantar y arrojar objetos y personas con su mente.

Hypno Blast: Controla las mentes simples de los humanos con esta técnica.

Body Snatch: Una clásica del cine de ciencia ficción de los años 70; Crypto puede robar el cuerpo de un humano o animal para deambular sin ser descubierto.

ARMAS

Zap O Matic: Dispara un rayo eléctrico.

Disintegrator Ray: Como su nombre lo dice, desintegra la piel de una persona dejando sólo su esqueleto –este también es un clásico-.

Anal Probe: ¡Esta arma garantiza carcajadas por montones, pues lanza un dispositivo que se sujeta al trasero de alguien y lo hace correr hasta que su cabeza estalla!

Ion Detonator: Esta pequeña bomba realmente puede causar una tremenda explosión.

Zombie Gun: Convierte a alguien en un zombi, los cuales pueden contagiar a más humanos con sus mordidas.

Ball Lightning: Dispara una bola de energía que lanza rayos a cualquiera que esté cerca.

Shrink Ray: Encoge a los humanos hasta que literalmente desaparecen.

ARMAMENTO DEL BIG WILLY

Heat Beam: Estos rayos gemelos son disparados desde los ojos del Big Willy para destruir cualquier cosa que se cruce en su camino.

Wind Breaker: El Big Willy libera una destructiva onda de choque desde su trasero.

Regurge A Tron: Este vómito corrosivo es tan potente como el ácido más fuerte.

Spew: Esta es una versión compacta del Regurge A Tron.

Pick up, drop, throw and slam: Big Willy puede levantar y arrojar cualquier cosa como árboles, carros, tanques, postes, etc.

Stomping: Big Willy salta y crea un aro sónico que manda algunos elementos cercanos a volar; algo parecido al ataque de Bowser en SM64.

Deoxyribonucleic acid: Big Willy levanta a un humano y lo aprieta con fuerza hasta que le salgan los sesos para comérselos; de esta forma obtiene más poder.

Punching and crushing: Con este ataque, puedes destruir cualquier cosa que esté bajo tus pies.

ARMAMENTO DEL OVNI

Death Ray: Una típica arma de rayos que es lanzada directamente desde la parte inferior de la nave.

Abduct o Beam: Activa un rayo de luz que levanta objetos y personas para después arrojarlos.

Electro-Cone: Este rayo daña cualquier cosa que esté debajo de tu nave y manda a volar otras cosas con su poder.

Quantum Deconstructor: Esta arma es muy ponderosa y puede destruir con todo en un área bastante amplia.

Sonic Boom: No es el de Guile, sino una bola de poder sónico que daña a cualquier cosa que toque mandándola a volar muy lejos.

Cloak: Esta habilidad permite a tu OVNI disfrazarse de dirigible para volar sin ser descubierto.



Películas memorables de ciencia ficción y extraterrestres

Los alienígenas han sido muy populares en el cine, así sea como protagonistas o bien, como especies que llegan a coexistir con los humanos de diversas formas. La siguiente es una lista de cintas a las que te recomendamos eches un ojo, claro, no todas son buenas... ¡estás advertido!

A Trip to the Moon, 1902
Alien (series), 1979
Star Wars Episode IV: A New Hope (series), 1977
Battlestar Galactica, 1978
The Day the Earth Stood Still, 1951
E.T. The Extraterrial, 1982
Earth vs Flying Saucers, 1956
The Fifth Element, 1997
Independence Day, 1996
Mars Attacks!, 1996
Men in Black (series), 1997
Invasion of Body Snatchers, 1956
Lost in Space, 1998
Predator, 1987
Total Recall, 1990
The War of the Worlds, 1953
Transformers, 2007
The X Files, 1998



COMO EN EL CINE

Se trata de la secuela de **Destroy All Humans** 1 y 2: el primero fue una parodia de las películas de invasión extraterrestre de los años 50 y el segundo de los años 60. En esta entrega se continúa con esta temática al hacer sátira de las cintas que predominaron diez años después, por eso todo está ambientado con el estilo de la época. En **BWU** tendrás que destruir ciudades y eliminar a los humanos, ya sea con un simple rayo desintegrador o bien, aplastándolos con el peso masivo del **Big Willy**. La comicidad es parte fundamental de **Destroy All Humans**, así que debes prepararte para un buen rato de diversión y risas mientras les das una lección a los habitantes del planeta Tierra.







ASUME TU PAPEL

Controlar a **Crypto** no es complicado, pues necesitarás realizar movimientos combinando el Remote con el nunchuk, de manera similar al *gameplay* de **Super Mario Galaxy**; podrás realizar disparos certeros apuntando bien con el Remote, y usar tus habilidades como la *Psychokinesis* es tan simple como presionar A y B al mismo tiempo. Para pilotear tu nave espacial y al **Big Willy** usarás controles igual de semcilla, claro que cada uno tiene su chiste y tendrás que practicar un poco para dominar todos los movimientos. El chiste es que la diversión es lo primordial en **DAH**, sin necesidad de memorizar cientos de comandos o acciones complejas. El juego cuenta con 23 misiones, así como muchos objetivos alternos para que no se haga monótono el juego; además podrás ir consiguiendo cosas para mejorar a tu personaje y darle una nueva imagen.



¡VAMOS, TERRÍCOLA, CÓMPRALO!

Big Willy Unleashed es un título interesante que te mantendrá entretenido con sus cómicas situaciones y dinámico *gameplay*. Es una idea fresca que sale de los estándares comunes de rescatar princesas o liberar pueblos de la opresión de algún villano, por lo cual, es sumamente divertido y recomendable. No esperes adorables conejitos, héroes de orejas puntiagudas, ni plomeros que se conforman con un beso en la nariz; si estás cansado de pan con lo mismo, dale una oportunidad a **Big Willy Unleashed**, ¡y prepárate para acabar con esos molestos humanos de una vez por todas!



Clichés de los alienígenas.

No solamente hay clichés en las cintas de terror donde las chicas bonitas siempre se tropiezan en una persecución, o el carro jamás arranca; también en la ciencia ficción hay casos similares, así que vamos a dejarte un par para que los notes la próxima vez que veas una cinta de extraterrestres.

-Si hay dos o más alienígenas de la misma raza, casi siempre son ligeramente más pequeños que los humanos.

-Los extraterrestres usualmente hablan inglés, inclusive con jergas o frases coloquiales.

-Todos los miembros de una raza usan la misma ropa, accesorios, corte de cabello, etc.

-Siguiendo el cliché anterior, un alien que no se ve como los demás es un impostor, razón común por la cual los héroes disfrazados son reconocibles.

-Todos los extraterrestres del mismo planeta hablan el mismo idioma, tienen la misma religión y por ende, el mismo tipo de vestimenta.

-Las naves espaciales, OVNIS y demás, hacen ruido en el espacio, lo cual es imposible.



LOS EXPERTOS COMENTAN.



MASTER

Este juego es bueno, pero sólo eso, no lo despuntar, sobre todo por que el Wiimote es utilizado de alguna manera que realme valga la pena, de cierto modo pareciera título como muchos que hemos visto acción, pero "adaptado" a Wii. Los gráfi son otro punto negativo, a mi la verdad lo que menos me importan, pero creo que momentos en los que los programadores le ponen ganas o ingenio y es que a es alturas con texturas de generaciones pasa como que no es nada adecuado. Pruébalo, divertido, pero nada del otro mundo.



CROW

No sé por qué pero este juego se me hace mezcla entre **Querida Agrandé al Niño** y **M** **Attack**, claro, con sus características persona que lo diferencian de otros concep Gráficamente no es algo tan colosal como podría pensar, de hecho, mantiene el estan del Wii sin llegar a más. Quizá los detalles atractivos son el *gameplay* y lo entretenido puede llegar a ser destruir cuidades ente con tanta facilidad, así como ocurrió en **Bl** **Corps** u otros títulos. Sin embargo, no mejor crítico que tú, así que primero échale ojo, juégalo y luego decide.



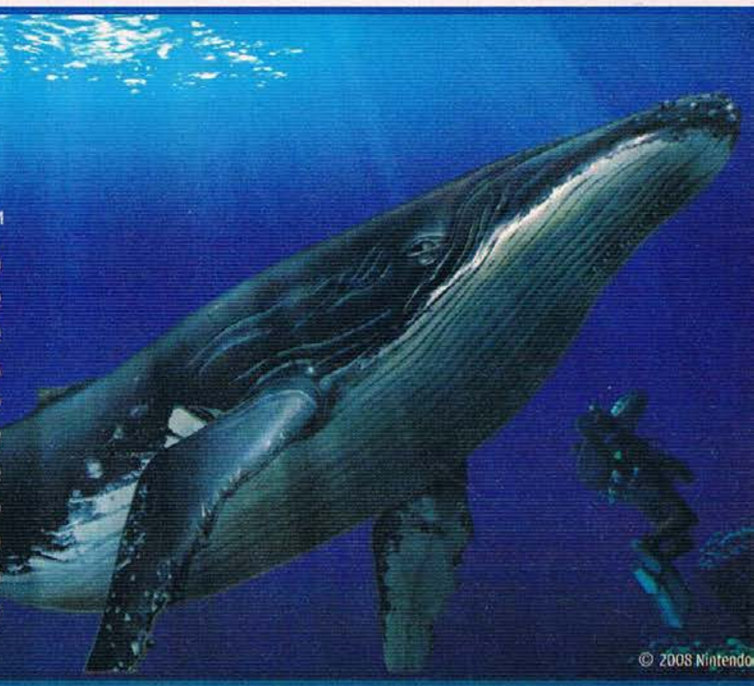
PANTEÓN

Destroy All Humans! Big Willy Unleash es mi tipo de juego; no hay héroes clásico el humor que maneja es sumamente diverti me agrada la destrucción que puedes log y todas las maneras que tienes para aca con los humanos. Digan lo que digan, siem será mejor una idea nueva que ver una secu donde se repitan las cosas sin sentido. Si es cansado de pan con lo mismo y quieres pa un buen rato de sano entretenimiento, no de de checar este genial título que no dudo recomendarte. ¡Corran por sus vidas, patéti humanos! (Risa diabólica)


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite

ENDLESS OCEAN™

La industria de los videojuegos lleva años pidiendo a gritos propuestas nuevas; estamos cansados de ver clones de títulos , la monotonía es un mal que hay que eliminar en los videojuegos. Y son pocas las empresas que se preocupan por hacerlo, entre ellas podemos nombrar obviamente a Nintendo y Konami, que siempre buscan ofrecer algo más que gráficos en alta definición. Un ejemplo perfecto de lo que se requiere para triunfar lo tenemos en este nuevo juego para Wii, un simulador marino como nunca se había creado, donde las sorpresas y aventuras están esperando a cada instante.





El mundo marino nunca había sido recreado con tanta exactitud. Endless Ocean e una experiencia mágica

Nuevos horizontes

Desde la salida del Nintendo DS, la Gran N se ha preocupado por generar juegos que hiciera explotar todos nuestros sentidos, y para muestra tenemos **Electroplankton**, un título music como pocas veces se había visto uno; esta ideología de Nintendo se ha notado reflejada tambié ahora en el Wii, donde sus títulos cada vez son más accesibles a todo tipo de personas; y no import si juegan de años o acaban de tocar un control por primera vez en su vida, lo van a disfrutar de misma manera, y eso es lo importante.



Lo anterior se los comentamos porque eso es lo que pasa con **Endless Ocean**, que más que un simulador marino, es un título que juega con las emociones. Pero bueno, vayamos paso a paso; comencemos por ver el argumento: en él se nos plantea la idea de una embarcación de exploradores marinos, cuyo único fin es conocer la mayor cantidad de especies marinas, para así lograr mejores estudios. Es simple, sí, pero sólo un pretexto para dar vida a un juego impresionant en todo sentido, que bien pudo haber salido sin tener historia, y créenos que sería lo mismo, ya qu no apuesta por la trama, sino por las sensaciones y el *gameplay*.





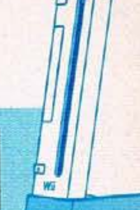


Elige el lugar de tu búsqueda

Antes de entrar al mar, debes escoger el área que vas a explorar. Cabe mencionar que todas so ficticias, pero esto no le resta ningún valor al juego, sino al contrario, permitió que los programadore pudieran realizar un trabajo estupendo en su elaboración. Una vez que has decidido dónd explorarás, desciendes al fondo del mar. Representas a un buzo, que en todo momento contar con la ayuda de su asistente, una linda joven experta en este tipo de misiones, por lo que no deberá preocuparte por lo que ocurra en la misión.

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Arika Studios**
Categoría: **Simulación**

1 - 2 



Al estar en el agua, comienzan las emociones; es difícil describir la sensación de profundidad e inmensidad que se recrea, pareciera que estás viendo un documental en la televisión, o que realmente estás dentro del océano. El acabado gráfico es perfecto, quizá pudo haber quedado mejor con algo más de tiempo, pero realmente lo que se ha conseguido es lo ideal para un juego como éste. Las luces juegan un papel fundamental en la aventura, y para ello cuentas con una linterna que te permitirá ver por dónde buceas, además de que así aprecias mejor las criaturas que te encuentres en tus recorridos.





Todo se ve sorprendente, pero lo que destacaríamos sería las luces que vienen del exterior, pues dan un ambiente de tranquilidad que te hace olvidar tu objetivo en la misión, y te dedicas a recorrer el fondo del mar como si estuvieras paseando en un zoológico; es en verdad relajante, puedes pasarte horas enteras nadando entre corales y peces, dejando de lado los problemas del trabajo y de la escuela, para internarte en un mundo único y lleno de posibilidades.

El mejor de los recuerdos



Pasando a lo que son los objetivos del juego, tenemos las fotografías, las cuales puedes tomar en cualquier momento, ya sea de un paisaje o de algún animal, el caso es que se vean lo mejor posible, para que cuando te encuentres en la superficie puedas analizarlas de mejor manera. Al mismo tiempo que las fotografías, puedes tomar muestras de materiales que encuentres, pero para que funcione, tienes que hacer comparaciones, y de acuerdo con el terreno, puedes encontrar simples o de mejor calidad.



Déjate llevar por tus sentidos

Endless Ocean es un juego que todos los poseedores de un Wii deben conocer; es de esas experiencias que no se dan muy a menudo, por lo tanto se debe apoyar y corresponder al esfuerzo de Nintendo, porque arriesgarse en este medio es de destacarse. No hay armas, espadas, monstruos ni princesas: sólo tú y el mar, en una exploración libre, que te llevará del asombro a la relajación.








Juegos con ideas novedosas

Elite Beat Agents
Un juego musical extraordinario, que utiliza el sistema táctil de manera ingeniosa; tenemos que tocar unos círculos en pantalla, pero de acuerdo con el ritmo de las canciones -las cuales por cierto son geniales-, tenemos temas como **Walkie Talkie Man**, **La la**, **September**, **Skater Boy** y muchas más; esta serie es un fenómeno en Japón, por lo que una segunda parte es casi un hecho.

Big Brain Academy
Este título sólo puede ser jugado en un Nintendo DS, no hay más que decir; eso habla de la visión de la compañía, ya que este juego no sólo nos divierte, sino que incluso al mismo tiempo mejoramos varias de nuestras habilidades como la visión, la intuición o el razonamiento; una obra perfecta que disfrutan personas de todas las edades alrededor del planeta.

Electroplankton
Sin duda el juego más original de los que te presentamos; es un título donde creas melodías con base en pequeñas criaturas que aparecen en pantalla; su grandeza no tiene comparación, puedes crear obras sencillas o realmente complejas, todo depende de tu habilidad y de tu estado de ánimo.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Este juego demuestra lo que Nintendo tiene en mente al crear un videojuego; esto es realmente creatividad, talento, visión, en fin, una gran obra. Es cierto que el juego tiene algunos detallitos que hubieran podido pulirse, pero aun así se tendría que ser en exceso exigente para criticarlo de mala manera. Lo que más destaco de **Endless Ocean** es la capacidad que tiene para relajarnos, lo puedes poner y dar vueltas, escuchar los sonidos del océano, ver el movimiento de los peces... es algo que debes conocer por ti mismo, de eso no tengo duda.



CROW

Para otras consolas ya hemos visto algunos títulos de exploración marina, pero es la primera ocasión en que se desarrolla un juego directamente para el Wii. Quizá los escenarios fuera del agua no tienen una calidad gráfica ideal, pero una vez que estés en las profundidades del mar, todo cambiará. No creas que se trata de un juego de acción, nada que ver con las historias de **Aquaman**, aquí todo se lleva en torno a un buzo que debe recorrer distintas partes del azul profundo para conocer a los animales que lo habitan. Es entretenido, pero puede llegar a ser monótono si no estás muy interesado en su estilo.

PANTEÓN

Se trata de una aventura más allá de las puntuaciones o enemigos eliminados; es una oportunidad de experimentar la exploración submarina como nunca antes de una manera muy interactiva gracias a la forma de jugar que ofrece el Wii; pero que seguramente no será tan atractiva para los que sólo buscan enfrentarse a disparos con otros jugadores. Me pareció magnífico que hayan lanzado este juego, te permite vivir experiencias más allá de golpear; atrévete a dejar a un lado el estereotipo del acabajuegos y dale una oportunidad a **Endless Ocean**.

MARIADOS

Conforme pasan los meses nos damos cuenta que el gusto por los juegos clásicos ha regresado; muchos de ustedes están recordando y conociendo el pasado, lo cual nos da muchísimo gusto, ya que es así como forjan un mejor nivel, al mismo tiempo que sus conocimientos de videojuegos se expanden. Esta vez la mayoría de las dudas son de juegos de SNES, que al mismo tiempo están disponibles en la Consola Virtual, así que comencemos.

Hola, amigos de Club Nintendo; ¿saben?, acabo de conseguir **Killer Instinct** para SNES, ya lo terminé, pero aún me falta saber cómo hacer el **Easy Breaker**, pelear en el escenario del cielo y seleccionar a **Eyedol** y a **Shade**, y les escribo con la esperanza de que puedan ayudarme a conseguirlo. Muchas gracias.

Daniel Soto
Monterrey, NL

Es un placer ayudarte, Dani. La verdad no es muy complicado lograr lo que quieres, pero respecto a **Shade**, bueno, mejor pon mucha atención: cuando te conectan un combo, tú debes marcar el breaker (varía con cada personaje) con el botón contrario al que hayan utilizado para iniciar la cadena, por ejemplo, si el combo comenzó con patada fuerte, tú debes presionar el botón débil, ya sea patada o golpe. Es una teoría que se debe memorizar, pero si de plano se te hace difícil, existe como tú bien lo sabes el *Easy Breaker*, que se logra al presionar Abajo en el pad más el botón de Start, en la pantalla de Versus; si lo haces bien escucharás la frase "combo breaker". Para el stage del cielo es algo similar, sólo se puede acceder a él en el modo de dos jugadores, ambos deben elegir a sus personajes presionando Abajo más patada media, de este modo podrán combatir en dicha arena, en la cual, por cierto, debes tener mucho cuidado, ya que te puedes caer en cualquier momento. Si deseas jugar con **Eyedol**, debes elegir a Cinder, y en la pantalla de Versus presionar Derecha mientras marcas L, R, X, B, Y, A; después escucharás el nombre de **Eyedol.**

Respecto a lo de **Shade**, pues bueno, creo que fuiste víctima de una broma, ya que dicho personaje era supuestamente un bug en la Arcadia, y no era otra cosa que Jago con un color oscuro, y pues obviamente no aparece en la versión de Super Nintendo. Esperamos que todas tus dudas hayan sido resueltas, y que pronto nos hagas llegar esas que nos comentas no te dejan dormir de otros juegos.

¿Qué tal? Espero que estén muy bien. Tengo una duda en el juego de **Star Fox 64**, bueno, en realidad son varias: quisiera saber cómo logro pasar a través de la cascada en el primer nivel, la manera de llegar al hoyo negro en Meteor Field y finalmente cómo logro destruir al jefe final en la escena Forever Train mediante los Switches. Espero su respuesta, amigos.

Carlos Estrada
México, DF

Bien, vemos que tus dudas son en relación con las misiones que te permiten cambiar el curso de los planetas que visitarás antes de llegar a Venom; para conseguir pasar por la cascada, tienes que superar poco más de la mitad de la escena conservando a **Falco** en tu equipo, por lo que debes estar concentrado en salvarlo las veces que sea atacado, en especial después de que pasas la media meta, ya que lo perseguirá toda una flotilla, y para ese momento en particular te recomendamos usar una bomba, de modo que no quede margen de error en cuanto a los enemigos eliminados. Si lo logras, Falco te pedirá que lo sigas por un atajo, que obviamente es a través de la cascada, lo que te permite lograr un mejor marcador. En **Meteor Field** necesitas ser bueno con el *Stick*, ya que debes controlar casi milimétricamente los giros de tu nave; pasando el primer cuarto de la escena, verás unos aros formados por triángulos, pasa por todos los que veas, pero ten en mente que cada vez que atravieses uno tu velocidad se incrementará, haciendo difícil el control de tu nave, pero si lo logras, aseguras la medalla, ya que llegas a una parte con decenas de asteroides y bombas. En **Forever Train**, es muy común atorarse a causa de que te hagan falta *Switches* por disparar, pero si tomas en cuenta que aparecen justo cuando el jefe sale, es pan comido. El primero lo encuentras del lado izquierdo, los siguientes se van alternando, pero todos cubiertos por escombros o barreras, que impiden su visión, así que dispara a todo lo que veas, para poder activarlos; el último, el octavo, se halla donde el jefe te lanza una especie de columnas; lo ideal es que cargues tu cañón para quitarlas del camino y así terminar la obra.



Espero me puedan ayudar con esta duda, ya que tiene bastante tiempo de haber salido el juego; se trata de **The Legend of Zelda: A Link to the past** para Super Nintendo. Lo que ocurre es que después de mucho trabajo logré encontrar la Ocarina, pero no sé cómo activar los warps, ya que he visto que se puede mediante este instrumento. Confío en ustedes.

Carlo Pavón
México, DF

Tener la Ocarina es la mitad del trabajo para ahorrarte largas caminatas gracias a los warps. Lo que debes hacer para completar la tarea es llegar a la plaza central de Kakariko, ahí verás una estatua, y justo ahí toca la Ocarina y el monumento se romperá y saldrá un ave. Ahora, cada vez que necesites viajar una distancia considerable, lo mejor que puedes hacer es llamar a este compañero, que te llevará volando; pero recuerda que sólo funciona si te encuentras en lugares abiertos, ya que si estás en cuevas o templos, simplemente no llegará.



Llevo atorado varios días en **Elite Beat Agents.** En la primera canción de nivel 6, donde se nos cuenta una historia de un ninja; ya intenté de todo y no logro terminarla, no sé si ustedes tengan alguna técnica que puedan recomendarme, porque en verdad estoy enloqueciendo. Muchas gracias.

Paco "Krauser"
Monterrey, NL

Esa canción es bastante complicada, pero te vamos a comentar un secreto: su dificultad radica en que la música casi no se "siente", debido a que su ritmo es lineal, y si intentas guiarte por el ritmo, pasarás muchas horas intentándolo; lo que nosotros te recomendamos es que bajes el volumen del Nintendo DS totalmente, de esta forma la música no te afectará, y sólo te guiarás de manera visual, lo que vuelve más fácil completarla. Esta misma técnica la puedes utilizar en las últimas canciones; por último, te sugerimos que una vez que las pases de este modo, las juegues con volumen estando ya más relajado; seguro que también lo lograrás.

Tal vez mi pregunta esté algo fuera de tiempo, pero tengo poco tiempo jugando, y me gustaría que me explicaran cómo obtener el mundo -1 en **Super Mario Bros.**, ya que lo acabo de descargar para la Consola Virtual, y un primo me dice que es clásico, pero recuerda cómo hacerlo; también me comentó que Mario puede disparar bolas de fuego estando pequeño, ¿esto es cierto? Espero me puedan ayudar.

André Cuenca
México D.F

Estos trucos son verdaderamente clásicos, y como tiene años que no se han publicado, lo haremos con mucho gusto, para que tanto tú como todos los jugadores de nueva generación, puedan conocerlos. Para el famoso mundo -1, tienes que llegar al nivel 2-1, y justo al final verás un tubo con forma de L invertida, ahí debes colocar a Mario en la orilla del tubo, como si se fuera a caer, y dando la espalda a la pared, después debes agacharte y saltar aún de espaldas, como si quisieras meterte entre la pared y el techo... suena complicado pero no lo es tanto; cuando lo logres, Mario recorrerá la pared y llegará a la zona de Warps, pero sólo se verá el primer tubo, métete en él para llegar a la escena que comentas, no es nada excepcional, un mundo de agua, y aunque llegues al final se repite infinitamente hasta que el tiempo se termina.

Disparar como Mario pequeño es uno de los bugs más curiosos del juego, primero que nada, tienes que llegar con hongo (grande) y enfrentar a Bowser en cualquier mundo X-4, excepto el 8, ahora bien, el chiste de esta jugada, es que al momento de tocar el hacha que tira el puente, toques también el cuerno de Bowser, entonces te harás pequeño, pero te mantendrás parpadeando. Al iniciar el siguiente stage, todo parecerá indicar que perdiste tu tamaño, pero cuando golpees un cubo de interrogación, saldrá una flor, y así podrás disparar bolas de fuego aunque seas pequeño.



Hola, he estado jugando **Diddy Kong Racing**, es un juego muy bueno, pero no puedo vencer al dinosaurio, ¿podrían darme una estrategia?

Nancy Díaz
México DF

Se podría pensar que lo principal es atacarlo para que reduzca su velocidad, pero no es así, o sea, si funciona, pero la mejor estrategia es tomando los globos azules y las flechas de turbo... pensarás "¿qué de estratégico tiene eso?" pues bien, que no se trata sólo de usar el impulso normal que te dan, ya que si dejas de acelerar justo cuando usas un turbo o pasas por una flecha, conseguirás aceleración extra, de hecho hasta el color del turbo cambiará de color; con esto es seguro que ganarás.



En **Super Mario 64** de Nintendo 64, no logro terminar el recorrido oculto detrás del vitral de la princesa **Peach** en el tiempo correcto. ¿Podrían darme algún consejo para lograrlo?

Marco Castro
México, DF

Ese recorrido te da dos estrellas: la primera la obtienes al terminar el curso sin caerte, y la segunda es llegando debajo del tiempo indicado; para lograrlo, te recomendamos dos técnicas: la primera es la del clavado; corre en dirección opuesta a donde comienza el curso, después regresa el *Stick* a tus espaldas, y presiona al mismo tiempo A y B; si lo haces de manera correcta, te ahorrarás un buen tramo de la pista, además de que llevarás buena velocidad. La siguiente estrategia es lanzarse con una patada, lo cual haces al ir corriendo y presionando B; no ganas en distancia, pero la velocidad de Mario será mayor; practícalas y después nos dices cómo te fue.

Tengo una duda, amigos, he jugado **Super Mario Galaxy**, me encanta, seguí sus indicaciones que dieron en esta misma sección, pero aun así me falta una estrella, la del recorrido con el fantasma, sé que es de las primeras, pero por más que lo intento no logró ganarle la carrera; ¿tienen alguna estrategia o consejo que puedan compartir conmigo? Mi juego con 119 estrellas se ve muy feo.

Sebastián Ramírez
México D.F.

Sí, esa carrera, a pesar de ser de las primeras estrellas es muy complicada, debido a que la mayoría de las veces no seguimos una ruta adecuada, y simplemente nos enfocamos en rebasar al fantasma "como sea"; lo ideal es lo siguiente; en cuanto comience la competencia realiza el salto largo, toma la primera estrella azul, y ahora para continuar, atrapa las estrellas más retiradas de la pantalla, nunca las continuas, de forma que ahorres tiempo; justo antes de dar la primera vuelta, trata de acercarte lo más que puedas a la esquina, ahí hay un aro de los que te impulsan, tómalo y así te ahorrarás prácticamente la mitad del recorrido, pero recuerda, al caer vuelve a tomar las estrellas lejanas. Esperemos que pronto nos escribas y nos digas qué bien se ve tu juego con todas las estrellas.

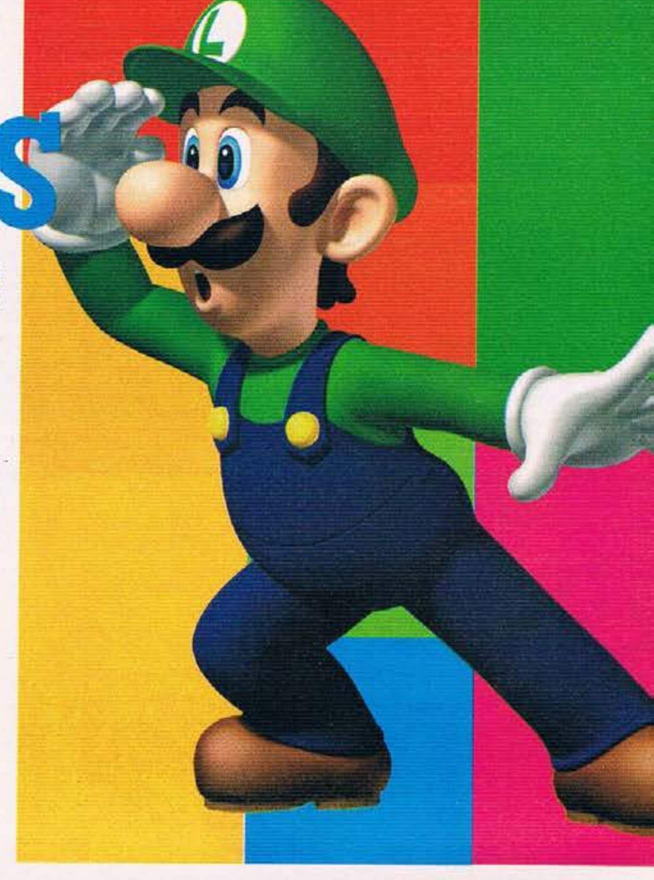


Quiero saber cómo obtengo el *Sound Test* en **Donkey Kong Country** de Super Nintendo, ya que alguna vez en Nintendomanía lo vi, pero no lo recuerdo, y estaría superagradecido si pudieran ayudarme.

Tanya Hernández
Guadalajara, Jal.

La música de estos dos juegos es simplemente perfecta, una obra de arte para su tiempo, así que comprendemos bien tu petición; para poder obtenerlo en **DKC**, debes marcar Abajo Y, Abajo, Abajo Y en la pantalla donde aparece **Kranky**. En **DKC2** presiona varias veces Abajo, en la parte donde seleccionas los jugadores que participarán; así aparecerá dicha opción, ¿Qué pasará si vuelves a oprimir Abajo en el *Sound Test*? Eso te lo dejamos de tarea.

Los Patiños en los videojuegos



En el mundo maravilloso de los videojuegos (y en otros medios de entretenimiento) hemos visto desfilar numerosos héroes cuya valentía los ha convertido en los favoritos de los fans, y de igual manera tenemos despiadados villanos que sueñan con sus clásicos planes de dominio mundial o universal, casarse con la chica bonita de la historia –la cual normalmente los aborrece-, o simplemente conseguir millones de valores monetarios para él y sus secuaces; pero por lo general, la mayoría de las veces estamos tan ocupados vitoreando al fortachón de barba partida como para notar al típico personaje sumiso que está bajo su sombra y que muchas ocasiones es quien realmente salvó el día. En esta ocasión vamos a darle un poco de reconocimiento a esos pobres seres que no solamente se mantienen fielmente al pie del cañón, sino que también se conforman con la risa del público haciendo una gracia al final de la aventura: los patiños.

¿Quiénes son, qué hacen?

Los conocidos patiños (también llamados *sidekicks*) son tan importantes como el héroe, pero tuvieron la mala fortuna de llegar tarde a la repartición de profesiones. En la mayoría de las ocasiones son un acompañante cuyo lugar es y será a un lado del protagonista principal de la historia, y su función básica es auxiliar al héroe en las tareas que son demasiado simples, o bien, salvarle la vida ocasionalmente liberándolo de ataduras o llevándole su arma en el momento crucial. Los patiños pueden venir en muchas formas, tamaños y variedades, pero jamás deberán ser más llamativos, interesantes o carismáticos que el sujeto cuyo nombre va en el título.

Algunos tipos de *sideKicks*

Dentro de la literatura tenemos a diversos patiños famosos, quiene ayudaron a forjar el estereotipo clásico de los ayudantes más populare un buen ejemplo es el conocidísimo **Sancho Panza**, el fiel ayudante compañero de **Don Quijote de la Mancha**; este es el tipo de patiño qu resulta más inteligente –o sensato- que el protagonista. En ocasione el héroe no piensa en una solución coherente de la situación en la qu están, y es aquí en donde entra el patiño; su inocencia, dedicación o poc- entendimiento dan en el clavo para poder resolver el problema; aunqu obviamente esto pasa porque no tienen la distracción de la guapa villan



que ha tenido un encuentro casual con el héroe. Es común qu el patiño sea concebido específicamente para que jamás, baj ninguna razón o circunstancia, opaque a su mentor, como es e caso de **Toro (Tonto)**, el indio ayudante de **El Llanero Solitario** o **Viernes**, el acompañante de **Robinson Crusoe**.

Otra clase de patiño es aquella que sirve sólo para cargar e abrigo de su mentor en el momento de la investigación, y como ejemplo tenemos al **Doctor Watson**, inseparable asistente d **Sherlock Holmes**. Este sujeto sumiso y tímido tiene como función principa hacer preguntas y conferenciar al protagonista para dar explicaciones a lector de una manera poco obvia. Al igual que la mayoría de los patiños éste recibe constantes sombrerazos por su ingenuidad y rara vez brillar por sí mismos; muy ocasionalmente tienen un chispazo que ayuda d forma eficaz, pero por obvias razones, su mayor premio es una palmada c una palabra amable de la persona que se lleva el crédito. La popular frase "*...elemental, mi querido* **Watson**" es una alegoría de que muy pocas veces e patiño tendrá la razón –o mejor aún-, la noción de lo que está pasando.



¿Mascotas o ayudantes?

En la mayoria de los juegos, los patiños juegan un papel pequeño, pero crucial para poder progresar en la jornada, tal es el caso de algunos como el perro de **Mega Man**, **Rush**, quien sólo aparece en escena brevemente para auxiliar a su dueño sin quitarle importancia; el robot de titanio también se ha visto asistido por otros animalitos como el gato **Tango** y el ave, **Beat**. Un caso curioso de un patiño que alcanzó fama por sí mismo fue **Yoshi**; este carismático dinosaurio inició como una simple criatura para evitar que **Mario** corriera demasiado y perdiera esos kilitos de más que lo hacen de cierta forma adorable; pero muy pronto comenzó a tener más presencia y llegó inclusive a estelarizar sus propios videojuegos. Eso sí, no deja de estar siempre dispuesto a recordar cuál es su lugar y servir de medio de transporte al plomero cuando es necesario.

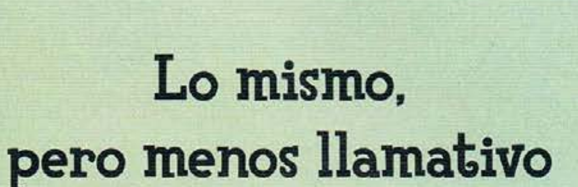
"Vamos, patiño, haz tu gracia..."

Por regla casi general, los *sidekicks* tienden a ser en quienes recae el *"comic relief"*, lo que significa el elemento o personaje que hace gracias, se equivoca, y siempre se cae o dice una tontería al final de un episodio para provocar la risa de los verdaderos personajes interesantes de la serie. Un ejemplo es **Snarf**, el gato que no deja salir solo a **Lion-O**; esta molesta bola de pelo no tiene otra misión en la vida que enervar con su forma de hablar y salir corriendo a llamar a los demás héroes cuando el señor de los **Thundercats** está en peligro. En contraste, uno de los patiños no humanos que demuestran que son más capaces que la persona a quien acompañan es **Pikachu**; este roedor eléctrico –al igual que los demás **Pokémon**– es quien pelea en lugar de su cruel amo y sólo tiene un poco de crédito. Debería de ser realmente a él y a los demás monstruos de bolsillo a quienes premiaran con las medallas de los gimnasios, ¿no creen?

¡Santos patiños!

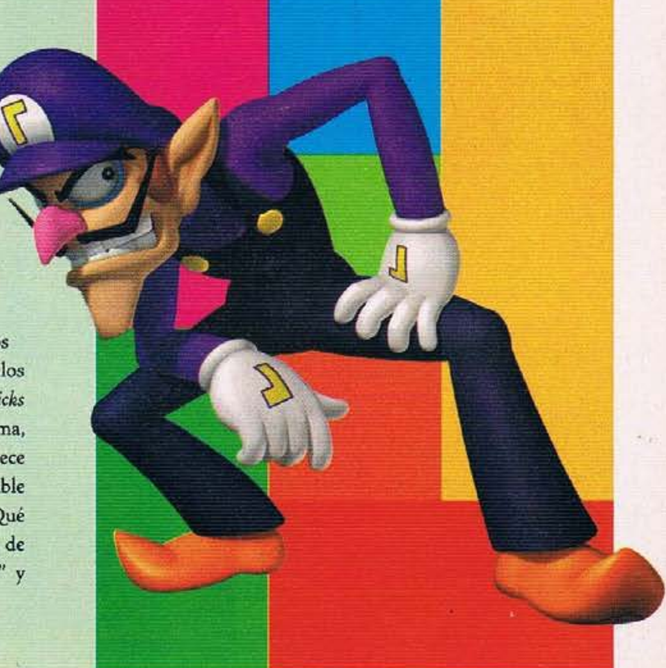
En el campo de la ficción, los *sidekicks* normalmente acompañan a todas partes y sitios peligrosos a los protagonistas, pero jamás conducirán el vehículo en el que se desplazan (la mayoría de las veces no tienen la edad ni la talla para hacerlo) y nunca, pero nunca tendrán un atuendo que los haga verse mejores que el héroe. Uno de los más famosos patiños de este tipo es el mismísimo **Robin**, el fiel e inseparable compañero de **Batman**. Basta con ver el sobrenombre de ambos para comprender el impacto que se espera ejerzan en el público: *"El caballero de la noche"* (**Batman**) y *"El joven maravilla"* (**Robin**).

Al igual que muchos de su clase, **Robin** tiene habilidades más allá de una persona normal, pero siempre serán insuficientes y ocasionarán su continuo apresamiento que le dará un giro a la situación; por lo que **Batman** deberá rescatarlo y/o dejarse capturar para no perder a su estimado achichincle.



Lo mismo, pero menos llamativo

Otros patiños conocidos que jamás han tenido ese empuje extra que los distinga son **Diddy Kong** y **Miles "Tails" Prower**. A pesar de que el pequeño simio tiene valentía y una gorrita roja, siempre ha sido sólo una versión menos impactante que su mentor y amigo, **Donkey Kong**. Por su parte, el famoso **Tails** es un genio con un coeficiente elevado, pero sigue siendo el favorito para que los villanos se burlen y pongan en peligro, dándole oportunidad a **Sonic** de demostrar por qué los juegos llevan su nombre en la portada. Pero no todos los *sidekicks* "segundones" tienen la ventaja de ser "adorables" o irradiar carisma, también tenemos a **Waluigi**, quien no solamente permanece bajo la sombra de **Wario**, sino que además es la desagradable contraparte de otro patiño que sí tuvo éxito: **Luigi**. ¿Qué tiene que decir **Waluigi** a su favor? Nada, pues unas de sus veintiúnicas frases que le pusieron son: *"¡Waluigi!"* y *"¡¡¡Wahhhhhh!!!"*.



Los ayudantes irritantes

Una fórmula que ha sido repetida varias veces es la de tener a un patiño molesto y parlanchín para acompañar a un héroe callado o serio; como muestra tenemos a **Shrek** y a **Donkey**; el contraste de la personalidad reservada y solitaria del ogro con la del incansable y desquiciante burro da pauta a diversas situaciones chuscas. Claro está que en estos casos hay que darle un propósito específico fuera del alcance del héroe al patiño para salvar el día y así compensar su molesta presencia (¿alguien dijo **Jar Jar Binks**?). Otro ejemplo de un *sidekick* enervante de la pantalla grande que también llegó a los videojuegos es **Elliot**, el acompañante de **Boog**, ambos de **Open Season**; no tenemos que ser genios para notar el obvio parecido entre personajes (**Shrek=Boog**, **Donkey=Elliot**), así que sólo dejaremos estos ejemplos de patiños que acompañan al protagonista sin tener una amistad o misión desde un principio.

Popular, pero siempre el segundo

Hay otros patiños que llegan a brillar y a hacerse de su propia identidad por diversas razones; en varias ocasiones, son golpeados personajes que llegan a cansarse de su lugar y deciden darle la vuelta a su tiránico acompañante para demostrar su valía. Un buen ejemplo de esto es uno de los más famosos: **Sideshow Bob** (o **Bob Patiño**), quien harto de ser quien recibe los pastelazos y guamazos, trama un plan para apoderarse de toda la atención para sí mismo. Un par de *sidekicks* que se ganaron su propia fama sin revelarse en contra del protagonista son el reploide favorito de todos: **Zero** y el miedoso hermano de **Mario**, **Luigi**. Ambos gozan de una buena cantidad de seguidores y han protagonizado sus propias aventuras, pero sin lugar a dudas, no dejan de ser "el otro personaje".

¿Amor o simple inseguridad?

Por lo general, los patiños acompañan a su mentor porque se han quedado huérfanos o sueñan con llegar a ser héroes ellos mismos, pero tenemos varios casos en los que los personajes secundarios sienten algo más que una simple admiración hacia la figura que está siempre ocasionándoles sombra. En estas situaciones, es rarísimo que lleguen a vengarse de sus abusos y siempre terminan disculpándolos con la demás gente; uno de los más conocidos es **Waylon Smithers**, quien obviamente tiene un sentimiento muy profundo por el carismático **Sr. Burns**; a pesar de no ser una persona malévola, **Smithers** cumple con todas sus tareas y ayuda a **Burns** en sus planes diabólicos, lo cual se ve reflejado en varios de los videojuegos de los **Simpson**. Un caso similar es el de **Harley Quinn**, la bella arlequín que acompaña al **Guasón** en la mayoría de sus correrías y siempre lo auxilia en su lucha contra **Batman**; **Harley** es la única persona conocida que ama al **Joker** sinceramente y no trataría jamás de estar bajo su sombra. Existen otros patiños -dignos iconos del *comic relief*- que tienen una fuerte dependencia que los hace soportar el maltrato al que constantemente son expuestos; un par de ejemplos son **Pinky**, el acompañante de **The Brain**, y **Odie**, el perrito víctima de un sinnúmero de maldades del gato **Garfield**.

El recibe-zapes

Ahora pasemos a los patiños que gozan de un grado más de atención, per
no dejan de ser el segundo de a bordo. En varias ocasiones, se trata de perso
muy similares al principal, pero con menos inteligencia o atributos físicos qu
hacen presa fácil de los golpes y regaños de su contraparte; también están lo
son totalmente opuestos y tienen más cerebro que su acompañante, pero p
inocente semblante o buen corazón quedan siempre bien sin recibir un mer
reconocimiento. ¿Quién no recuerda a famosos *sidekicks* como **Barney Ru**
mejor conocido como **Pablo Mármol** en nuestro país? Este personaje tiene tod
características que lo mantendrán siempre en su lugar, pues es más bajo de es
que el buen **Fred** (o **Pedro**, como gusten llamarlo), tiene una inteligencia esc
siempre recurre a una broma simple con su risita con hipo para desviar la ate
de la humillación que acaba de recibir. Como era de esperarse, en la mayoría
videojuegos basados en la caricatura, **Fred** es el personaje elegible y **Barney**... b
aparece porque viene "en el paquete". Otros ejemplos son el gran Stan Laure
Flaco) y el cómico Juan Garrison; estos sujetos siempre salvan el día, pero sie
serán callados y golpeados por su engreído acompañante.



Los patiños son una parte importante en muchas series y videojuegos, pero casi nunca reciben fanfarrias ni se quedan con la chica bonita de la historia; no obstante, tienen su razón de ser y bien vale la pena conocerlos y admirar su fidelidad y constante desempeño. ¿Tienes algún patiño favorito que inclusive opaque al héroe principal? Pues no te quedes con las ganas y envíanos tus cartas o correos electrónicos a la dirección de nuestra revista para que compartas tus puntos de vista sobre los *sidekicks* de tu agrado. ¡Hasta la próxima!


INSTITUTO MÉD
DE PSIQUIATRÍA


Nuestra
Portada

Compañía: **Capcom**.
Desarrollador:
Ready at Dawn.
Clasificación: **Teen**.
Categoría: **Aventura**.
Jugadores: **1**.

La leyenda de un lobo con poder divino

Okami quizá no sea un juego totalmente nuevo, de hecho se trata de una adaptación de una versión previa para el PlayStation 2 que saliera hace un par de años. En ese entonces, no se tenía un conocimiento del Wii en su concepto final, pero se llegó a comentar que en lugar de desarrollar este título para la consola de Sony, Capcom hubiera volteado la mirada hacia el Nintendo DS, pues sus capacidades de *hardware* le serían más funcionales al momento de desarrollar el *gameplay* de su interesante proyecto. Con lo anterior no quiero decir que haya sido un error su aparición en el PS2, al contrario, se le considera como uno de los juegos más creativos y visualmente asombrosos, pero... Okami es en PS2, como un Ferrari en un terreno con grava: estarás cómodo, pero no lo disfrutarás al máximo. Así, en el Wii, la perspectiva cambia, luce un poco mejor y su estilo de juego a través del control remoto le da esa sensación única de trazo libre.

Poseerás el poder para crear y destruir

Okami narra la historia de un mítico Dios del Sol que se embarca en busca de la restauración de un ennegrecido mundo, para exterminar a las fuerzas del mal que se postran en el camino al comandar los elementos y habilidades míticas, mezclando el folclor japonés y un tradicional e impresionante estilo de arte. Para avanzar necesitarás utilizar un tema de control inventivo para sobrepasar los retos y peligros que te aguardan. Un detalle que lo hace como un título perfecto para Wii es la forma de aprovechar el creativo *gameplay*, efectos visuales y la línea de historia de Okami con el control remoto del Wii. Si llegaste a jugar la versión de Play Station 2, al checarlo en Wii vivirás una experiencia totalmente nueva, tal como debió ser desde su inicio.



La ambientación se desarrolla con elementos típicos de cultura japonesa, muy estilizado y detallado.



Los escenarios están creados completamente en tres dimensiones.



Gráficamente se utilizó la técnica *Cell Shading*, lográndose fondos y estilos tipo animación.



Okami es la historia de un lobo con poderes de dios viene a sanear la maldad en el mundo.

La leyenda de la treceava brocha

Ahora tendrás en tus manos el poder para salvar al planeta

Hace mucho tiempo había una pequeña aldea llamada Kamiki Village donde todos –desde los aldeanos hasta los animales- vivían en paz y felicidad. Pero un día, el monstruo legendario, **Orochi**, regresó a la vida y liberó una maldición en todo el lugar. Cualquier cosa que tuviera una pizca de vida, desaparecía de la faz de la Tierra, y en su lugar quedaba un horroroso y sombrío paraje.





Con el control del Wii podrás dibujar las líneas y conducir a tu héroe.



La primera aparición de Okami fue para el PS2, pero en el Wii se disfrutará como nunca antes.

Crea y destruye a voluntad, jugando como un dios para restablecer el orden y belleza de un mundo arrasado por la maldad.



Derrotar a los monstruos requiere ataques y movimientos físicos perfectamente adaptados para el Wiimote, pero también lo utilizas como la brocha celestial de Amaterasu, pintando los poderes deseados para expulsar a los enemigos y resolver acertijos.

Te enfrentarás a tus más grandes retos, para restaurar el orden y la belleza de un mundo que ha quedado inhóspito por las fuerzas del mal y deberás vencer las probabilidades que hay en tu contra.

El estilo de juego es innovador y está optimizado para el Wii

El terrible hechizo de **Orochi** se esparció a través de todo el territorio, transformándolo en un verdadero infierno en la Tierra, infestado con un sinfín de monstruos que deambulan por ella. Pero aún hay una esperanza, el majestuoso dios encarnado en lobo, **Amaterasu**, que podrá ser quien cambie el destino del mundo y erradique la desgracia que lo ha envuelto. Hace cien años, **Amaterasu** empleó su gran poder, la brocha celestial (¡sí!, acertaste, esta herramienta la usarás a través del control remoto, similar a lo que posiblemente viste en **Kirby Canvas Course**), liberando el poder de los cielos para enfrentar a **Orochi**. Sin embargo, ellos lograron eliminar a cada una al mismo tiempo, desapareciéndolos del mundo y **Amaterasu**, en ese momento, perdió el poder de la treceava brocha celestial.

Disfruta de momentos de acción intensa, peleando contra una gran variedad de demonios y monstruos de fantasía. Todo bajo el estilo del folclor japonés.



Ahora en el presente, **Amaterasu** (el héroe de esta historia) se encuentra con una misteriosa hada llamada **Issun** y juntos se embarcarán en una aventura para que el dios lobo pueda recuperar el poder de la treceava brocha celestial, exterminar a los monstruos que plagan la Tierra, y al final del día, devolver la paz al mundo.

Quizá pensaste: "¿cómo es que Capcom le nombró al juego **Okami**, en lugar de **Las Locas, Locas Aventuras de Amaterasu?**". Pues bien, como te darás cuenta, la leyenda de este personaje trata de una divinidad que baja a la Tierra en forma de lobo para redimir al mundo (cualquier similitud es mera coincidencia) de la maldad que lo ha embargado; es lo que da vida al juego, así que Capcom, para conservar el estilo y folclor de los nipones, decidió bautizarlo como **Okami**, es decir, "lobo" en la lengua de Miyamoto.



Muchos pensarán que es un título olvidable, pero en cuanto lo juegues, dirás lo contrario.



Amaterasu cuenta con diversos movimientos y poderes especiales para derrotar al enemigo.

Utiliza varios tipos de *gameplay*

Además de la brocha celestial, **Amaterasu** emplea tres tipos de armas para su ofensiva, cada una equipada con sus propias -y únicas- habilidades y efectos. Dependiendo de cómo sea equipada el arma, podrá ser usada como principal o secundaria. Por ejemplo, los "reflectores" son herramientas perfectamente balanceadas que cumplen una mejor función en el combate de corto alcance. Los "rosarios" son cuentas megatama sagradas, adecuadas en los enfrentamientos a grandes distancias. Los "glaives" te serán bastante útiles, pues al cargarlos de energía tendrás la oportunidad de librar poderosos ataques de corto alcance.

Forma parte de un colorido universo del cual tú eres el arquitecto

Podrás utilizar la brocha celestial para literalmente dibujar en el mundo del juego, alterando sus propiedades físicas. Ya sea creando caminos, derribando árboles o cambiando el día por la noche, tú tendrás el poder suficiente para conseguir los resultados más sorprendentes, y lo mejor de todo es que sentirás realmente los movimientos con el Wiimote, algo que ni en sueños pudo haber ocurrido en su primera versión. Los escenarios están creados totalmente en tres dimensiones y tienen la apariencia y textura de papiros pintados con brochas como ocurre en el arte de la caligrafía. Por todos los brillantes y distintivos alrededores, podrás interactuar con numerosos personajes y construir su destino para resolver pistas y obtener información vital que te ayudará a lo largo de la aventura.



Luego de cada capítulo podrás observar animaciones tradicionales.


El mundo de Okami es enorme, explora cada rincón para descubrir los secretos.

Gráficamente se toma la técnica *Cel Shading* para dar vida tanto a los personajes como a los escenarios. **Okami** es un título cargado de significados, muy artístico y que te agradará desde el momento en que lo veas; pero también complacerá a tu instinto de videojugador. La trama, como puedes darte cuenta, se desarrolla en torno a leyendas y mitos, pero tiene un grado interesante que, apoyado con la intensa acción y el dinámico estilo de juego, hace de ésta, la clase de títulos que hacen falta en las consolas actuales, demostrando que no tiene que haber balazos, explosiones, temas tabú o controversiales para que te atrape.


En tu camino encontrarás rivales pequeños, pero existen otros de tamaño colosal; ¡derrótalos!

A lo largo de diversas etapas y misiones alternas, tendrás la oportunidad de explorar el vasto mundo; asimismo, cada que completes los objetivos que te sean marcados, ganarás elogios que luego podrás gastar para incrementar las cualidades del protagonista, que te ayudarán a obtener un rango mayor de energía o tinta extra para tu brocha. ¡Nunca está de más tener unos botes de reserva! Pero esa no es la única forma de obtener puntos, también se te recompensará con algo de efectivo cada que ganes una batalla; la cantidad dependerá de qué tan bien terminaste, es decir, entre menos daño sufras o qué tan rápido despachaste a tu rival. Con lo que consigas como resultado del combate podrás adquirir nuevas armas e ítems necesarios para completar otros objetivos, claro, si así lo prefieres, junta tus ahorros para obtener nuevas técnicas de combate.



En conclusión

Okami es una excelente forma de cautivar a tus sentidos, incluso a través del sonido, el cual está inspirado en la música oriental y logra que te adentres en la atmósfera del juego con tal facilidad que sorprendería. De hecho, para el mercado japonés, Capcom lanzó un *soundtrack* de cinco discos que ya es de colección, esto sin mencionar la edición alterna que contenía arreglos con piano. Por desgracia, para nuestro continente no tuvo la misma suerte, esperemos que con la versión para Wii sí se preparen algo en cuanto a la música, pues es otra forma de vivir esta mítica experiencia. Okami, para muchos, podrá parecer un juego demasiado estilizado y a simple vista aburrido, pero recuerda que no debes juzgar un artículo por su carátula; dale una oportunidad y tal como se menciona antes, te darás cuenta de que en la actualidad se necesitan más juegos como éste y menos que tengan los típicos ingredientes de un *blockbuster*. El juego saldrá a la venta para finales de marzo, siendo uno de los mejores títulos en ese mes; es por ello que decidimos honrar al Dios del Sol y darle el espacio que merece en Nuestra Portada.

¡Promoción especial del Día del Niño de Club Nintendo y The Game Factory!

Para celebrar el Día del Niño, Club Nintendo y The Game Factory te tienen una promoción especial en donde podrás ganarte un superpaquete:

Paquete 1: Playera de colección, Code Lyoko (Wii) y Build a Bear (NDS).

Paquete 2: Strawberry Shortcake (NDS) y Build a Bear (NDS).

Serán veinte paquetes, así que apresúrate si no quieres quedarte sin el tuyo. Sólo responde las siguientes preguntas y sigue las bases.

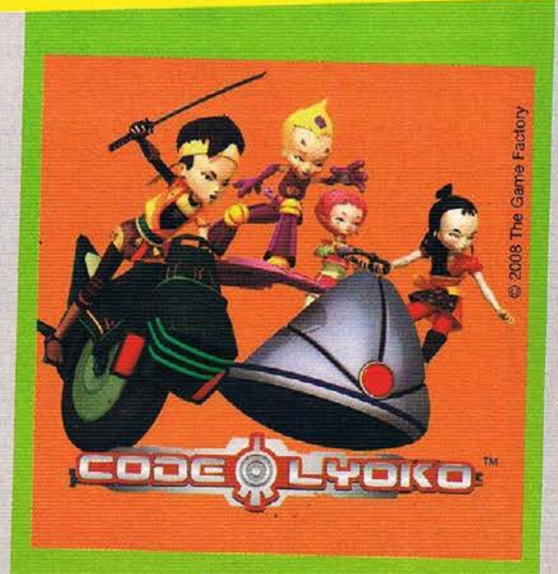
1.- Enumera otros tres títulos diferentes a la promoción (y para Nintendo) que formen parte de la librería de juegos de The Game Factory.

2.- ¿Qué títulos de The Game Factory revisamos en la edición de febrero de Club Nintendo?

3.- ¿Cómo se llaman las cuatro amigas de **Strawberry Shortcake**?

4.- Menciona el nombre de los protagonistas del juego **Code Lyoko: Quest for Infinity.**

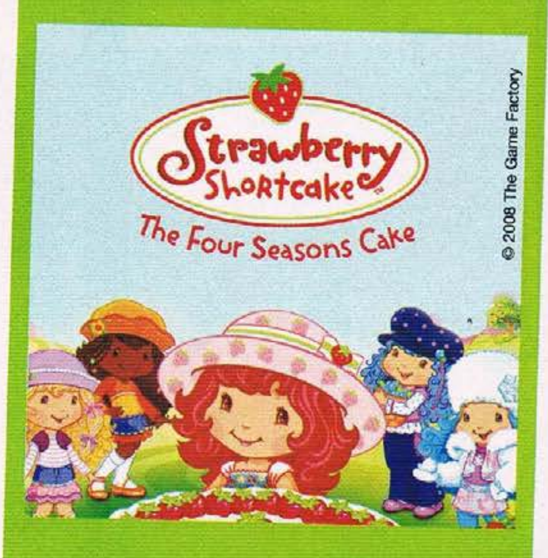
5.- ¿Quiénes son los desarrolladores del juego **Build a Bear Workshop**?





Manda un correo electrónico a gamefactory@clubnintendomx.com con el título "promoción Día del Niño". Los primeros 10 que respondan todas las preguntas correctamente se ganarán el paquete 1 que incluye dos juegos (Build a Bear Workshop [NDS] y Code Lyoko [Wii]) y una playera de colección de Code Lyoko, los siguientes diez obtendrán el paquete 2 con dos videojuegos para NDS (Build a Bear Workshop y Strawberry Shortcake). Se aceptarán correos del día 7 al 11 de abril del 2008 únicamente (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Los nombres de los ganadores serán publicados el día 16 de abril en la página de Internet www.clubnintendomx.com y posteriormente nos comunicaremos vía telefónica, para darles la fecha y horario para la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, segundo piso, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de abril.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

Después de toda una generación sin el futbol de Konami (por lo menos en América), por fin vuelve la famosa serie **Pro Evolution**, también conocida como Winning Eleven, a las consolas caseras de Nintendo, y no podía ser de mejor forma que para Wii, donde la gente de Konami ha experimentado de varias formas con el Wiimote hasta estar segura de que ofrecería un *gameplay* fresco, nunca visto no sólo en juegos de futbol, sino también de cualquier deporte, por lo que debemos estar más que satisfechos.



Todos quieren levantar la copa; todos tienen sueños y metas por cumplir... por lo que para cumplir los tuyos deberás demostrar que eres el mejor.

Un medio tiempo muy largo...

Muchos de ustedes deben saber que los orígenes de esta franquicia se dieron en el Supe Nintendo, cuando Konami puso a la venta **International SuperStar Soccer**; sin duda hasta la fecha uno de los más grandes simuladores de este deporte que hayan existido obviamente la serie tuvo un éxito inmediato, el cual se basaba en el realismo y es que er de veras sorprendente que un juego para un sistema de 16 *bit* permitiera tanta variedad a momento de decidir qué hacer con el balón.





Obviamente existieron varias secuelas, una de las más recordadas es International SuperSta Soccer 64, para el Nintendo 64, que sin exagerar en su año de salida (1997) causó un furo similar al visto posteriormente por obras como **Zelda: Ocarina of Time** o **Resident Evil 2** Basta decir que hasta en Japón, debido a la gran aceptación de sus precuelas, para su versión de N64, en lugar de tener selecciones nacionales, aparecían los clubes de la liga de aque país; en América fue tan reconocido que tuvo tres juegos para esta consola, cada uno co mejoras gráficas y en *gameplay*.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Deportes**

1 - 4  

Por todo lo anterior, se esperaba una gran adaptación al Nintendo GameCube, pero esto por alguna razón que la verdad nadie comprende, nunca sucedió, a pesar de que en Japón sí saliera. En nuestro continente nunca vio la luz, y aunque muchos teníamos la esperanza, ésta desapareció al ver que Konami no movía un dedo; pero cuando casi estaba a la par del anuncio del Wii, aseguraron que habría **Pro Evolution Soccer** (nuevo nombre de la franquicia) para el sistema de Nintendo, y aunque muchos lo dudaron, es ahora toda una realidad.

Controlar el balón es básico

Si algo ha caracterizado a esta serie en todas las plataformas en las que ha aparecido, incluyendo el Nintendo DS, es su gran movilidad, la perfecta física del balón, que permite recrear cualquier situación que hayas visto en un partido real, desde los clásicos tiros que rebotan en el travesaño y nunca entran, hasta las triangulaciones más elaboradas. Esto era lo que la gente detrás del juego quería mantener en esta versión para Wii, por lo que primero que nada, decidieron crear un sistema de juego que permitiera usar el Wiimote de una forma especial.





Lo que menos querían los programadores era que los jugadores tuvieran que agitar el control sólo para tirar, ya que eso no implicaría una evolución, sino una sustitución de los botones, así que se pusieron a trabajar y crearon un sistema a base del puntero, que permite controlar a todos los jugadores del campo a la vez, es decir, no tienes que enfocarte a uno solo como suele pasar en estos juegos, pero bueno, te lo vamos a explicar más detalladamente para que no haya dudas.

¡Queremos un gol!

* En International SuperStar Soccer 64, si jugabas con la selección de Japón, podías realizar un cambio muy curioso, ya que si decidías incluir al jugador número 14, éste corría de manera poco común, como si se fuera a caer, moviendo los brazos; no se sabe por qué se decidió esto, pero es el único jugador que lo hace en todo el juego.

* Un detalle bastante peculiar es que en el segundo ISS de Super Nintendo, podías transformar a los árbitros en perros; si no nos crees, puedes probarlo tú mismo; en el control 2, en la pantalla de inicio, presiona la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Stara.

* El primer juego de esta serie que apareció con un jugador real en portada fue ISS 98, y la estrella elegida fue el colombiano Carlos "Pibe" Valderrama.

Apuntando hacia la victoria

Debes saber que para controlar todo lo que ocurra en el campo necesitas tanto el Wiimote como el Nunchuk, cada uno con funciones independientes, que requieres combinar para la creación de jugadas. Con el Wiimote vas a apuntar a la pantalla; cuando quieras que un jugador realice algo, sólo tienes que presionar el botón "A" y, sin soltarlo, marcar una flecha hacia la dirección a la que deseas se mueva; y dependiendo del tamaño de ésta será la velocidad con la que correrá el jugador; por ejemplo, si estás en un contragolpe, al mandar un servicio puedes hacer que un jugador corra desde antes para que logre alcanzaro.

Las jugadas como paredes o "sombreritos" no han sido eliminadas, siguen presentes y se logran combinando el *Stick* con las direcciones de las flechas que le das a tus jugadores.







Con el Nunchuk logramos lo que generalmente se conseguía con los botones, es decir, las fintas estarán asignadas a las direcciones del *Stick*, de manera que sea fácil tanto realizarlas como recordarlas y que cambiaran dependiendo de si estás en movimiento o estático; además, si lo agitas podrás disparar a gol; claro está que dependiendo de la fuerza con la que lo hagas será la misma que tenga el tiro.



Lucha por tus colores

Digamos que para atacar no hay mayor problema, lo anterior es lo que debes saber, al menos la teoría básica, pero para la defensa las cosas se complican un poco, debido a que no sabes qué es lo que va a realizar tu oponente, por lo que la mejor opción es tratar de anticiparte a los movimientos y así realizar una marca personal, para que en el momento en el que un delantero intente moverse, puedas seguirlo. Con el botón Z o agitando el Nunchuk, puedes barrerte o quitar limpio el balón; la decisión de cuál usar depende de la situación, pero te sugerimos siempre tratar de quedarte con el balón usando la segunda opción.

Lo más interesante de este título -y de hecho, es en lo que Konami ha hecho mayor énfasis- es la posibilidad de jugar con los espacios, ya que a diferencia de entregas pasadas, donde los huecos eran muy pocos, aquí tú puedes crearlo "jalando" jugadores; así podrás poner balones en lugares específicos.



Valió la pena la espera

Fueron muchos años los que tardó en regresar esta serie a donde nació, las consolas de Nintendo, pero lo ha hecho como se debe, renovando una mecánica que ya tenía años y eso es algo que sólo el Wii puede ofrecernos. Cuesta trabajo acostumbrarse, de eso no hay duda, pero una vez que logras comprender las posibilidades del sistema de juego, te das cuenta que estás ante un gran título donde la palabra *Evolution* que lleva en su nombre, es la que mejor lo describe.



Momentos legendarios

En cualquier lista de hazañas deportivas se debe incluir el famoso "Maracanazo", término que se usa para recordar el partido de la final del primer Campeonato Mundial que se realizó, el cual fue en Brasil, por lo que se pensaba que al jugar de locales, el encuentro contra Uruguay sería de trámite... pero no fue así y los charrúas fueron los primeros campeones mundiales.

Uno de los goles más recordados en Copas del Mundo, es el que realizó Diego Armando Maradona en la cancha del Estadio Azteca en 1986, cuando se llevó a cuanto jugador inglés apareció desde medio campo, incluyendo al portero; un momento memorable.

Para la afición mexicana, un momento que quedará en su mente para siempre fue cuando la selección tricolor se coronó campeona de la copa FIFA Confederaciones, venciendo en la final a Brasil por marcador de cuatro goles a tres.



LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Honestamente yo sí fui de los que extrañaron esta serie en sistemas de Nintendo, y es que la verdad los **ISS** eran perfectos; pero por fortuna han regresado. Se siente raro la primera vez que lo juegas, pero vas a darte cuenta de que puedes crear cuanta jugada quieras y que resulta muy fácil dar las indicaciones a los jugadores, es más, puedo decir que organizar un contragolpe nunca había sido tan fácil; lo recomiendo para todos los amantes del deporte más popular del mundo, no se van a arrepentir.



CROW

En nuestro continente no se había presentado la oportunidad de jugar una nueva versión de **Winning Eleven**, o como se le conoce en Europa, **Pro Evolution Soccer**, salvo en aquella ocasión que salió para el Nintendo DS. Recuerdo muy bien las fabulosas entregas del Nintendo 64, todo un verdadero derroche de calidad. Ahora, con esta versión para Wii, podemos disfrutar de un nivel de futbol estupendo, que gozarías desde el inicio y con una calidad gráfica interesante que llena la fórmula para un gran juego. En general, es una excelente opción para pasar el rato con los cuates, así como para los torneos y retas tradicionales.

PANTEÓN

Vaya que han salido montones de juegos basados en el popular deporte del balompié; con tantas opciones, es difícil decidir cuál es la mejor de todas, pero yo creo que la serie de Konami es la que se lleva las palmas por tantas y tantas características que añaden a cada una de sus entregas; pero lo mejor de todo es la jugabilidad, la cual es muy amigable y permite a todo mundo (incluyendo a los que no son tan fans de este deporte, como yo) disfrutar de un buen partido sin necesidad de memorizar tantas combinaciones como pasa en otras franquicias.

¡NUEVO!

Álbum
DE ESTAMPAS

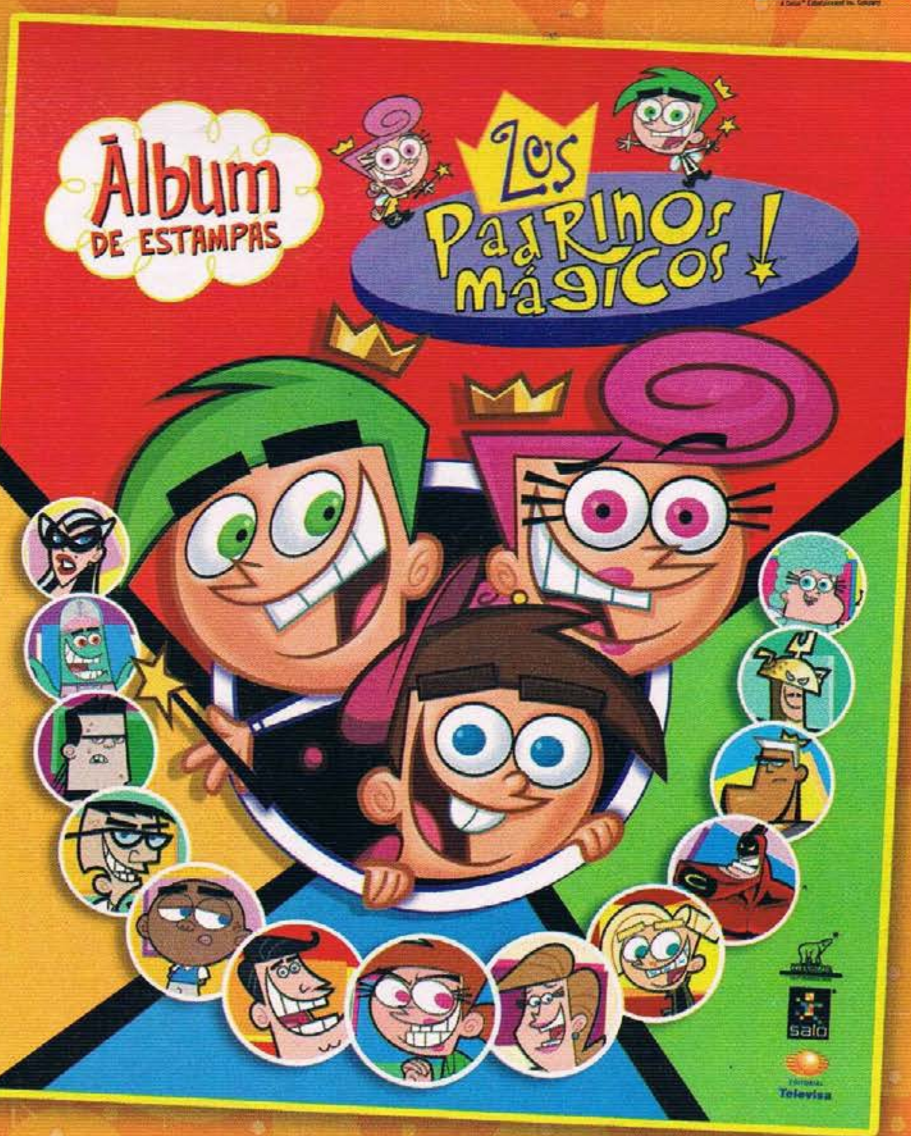
Los Padrinos Mágicos!











A LA VENTA YA
EN TIENDAS Y
PUESTOS DE REVISTA

GALERÍA

Estamos de regreso en esta sección, Galería, lugar en donde puedes expresar[t]e con tus dibujos y dar rienda suelta a tu creatividad. Recuerda que entre m[ás] estilo u originalidad imprimas a tus creaciones, mejor será el lugar que se ga[ne] en este espacio. ¡Haz tu mejor esfuerzo!



Sara Elena Verón
Puebla, Puebla.



José Clemente Piña Vel
Naucalpan, Edo. de Méxi



ARTE DEL MES

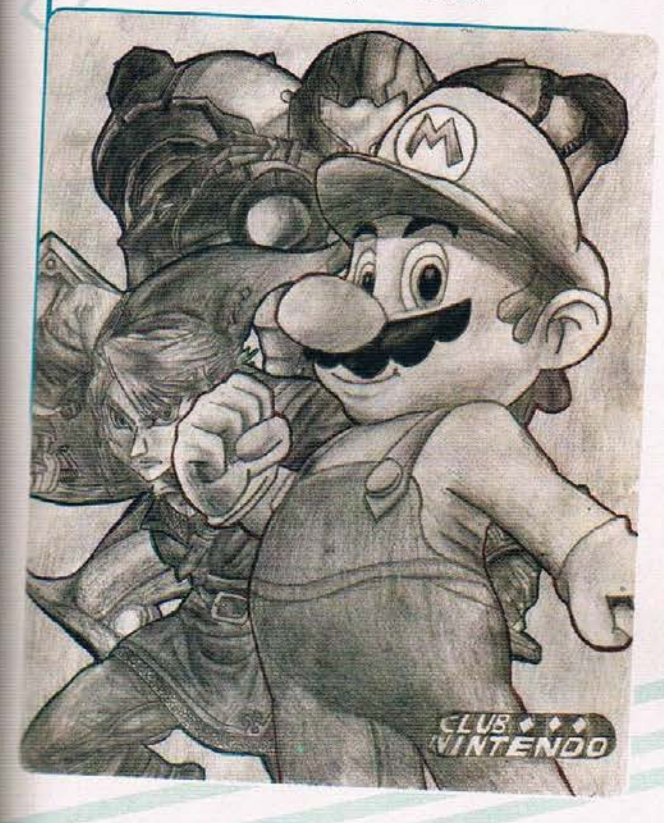
Christian Lugo Feliciano
Guánica, Puerto Rico.

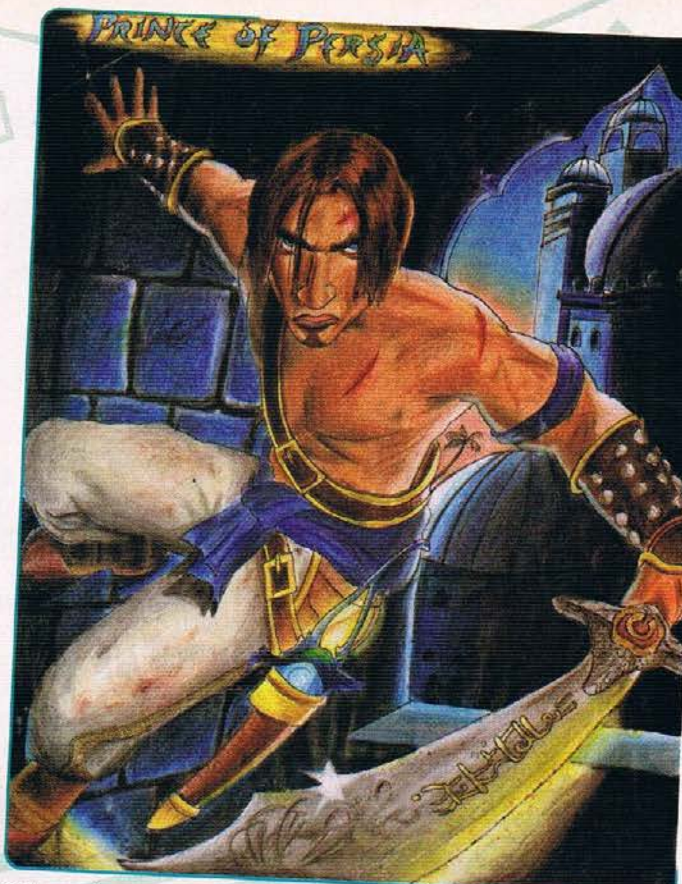
Nuestro cuate Christian nos presenta su aportación de **Samus Aran**, la bella cazarrecompensas de la saga **Metroid**. Su técnica es muy buena y por ello decidimos darle el lugar como el Arte del Mes para esta edición. Aquí se conjugan los colores sombríos que han estado presentes en las últimas versiones, así como el porte clásico de **Samus**.



Sebastián Ulises Valenzu
Talca, Chile.

Oscar Leonardo Quirós Ramírez
Tambor de Alajuela, Costa Rica.





Carlos demuestra sus habilidades al plasmar la emblemática imagen de Prince of Persia que saliera en el Nintendo GameCube hace unos años.

Carlos Eduardo Cabrera
San Salvador,
El Salvador.

Donkey Kong ha tenido múltiples transformaciones en su aspecto física, además de cambiar su alineación del bando rudo al técnico. Aquí lo vemos como poderoso jugador de *soccer* en **Super Mario Strikers**.

Dulce María Domínguez
San Martín Texmelucan,
Puebla.



Te recuerdo que ya no es un requisito indispensable que envíes tus dibujos en un sobre, ahora también puedes hacerlo vía correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com; sin embargo, si quieres conservar la tradicion, te invitamos a que los sigas mandando por correo ordinario y dibujando directamente en el sobre. Todos los dibujos que sean recibidos tendrán un espacio reservado en Club Nintendo, pero si quieres que el tuyo sea condecorado con los máximos honores, procura hacer trazos creativos, escenarios originales o situaciones que salgan de lo convencional.

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.



Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de abril

Wii

Gus: Ya tenemos en nuestras manos el esperadísimo **Super Smash Bros. Brawl**, y vaya que le hemos estado sacando provecho aquí en la redacción de Club Nintendo. Es una lástima que no haya sido convocado el **Dr. Mario**, pues es el protagonista de uno de mis juegos favoritos, no obstante, le recetaré unas buenas patadas con cualquiera de los demás personajes. Por cierto, es curioso ver a **Sonic**, **Snake** y otros personajes ajenos a la serie, pero resulta sumamente entretenido el *collage* de peleadores que Nintendo eligió para esta entrega, cada uno cuenta con poderes y habilidades diferentes y muy sencillas de realizar. Honestamente, **SSBB** será un consentido inmediato.

Toño: Ahora sí es realidad: ya no hay más retrasos ni posibles modificaciones, **Super Smash Bros. Brawl** ya está disponible desde el mes pasado. Ya habíamos tenido la oportunidad de jugar las versiones preliminares de este divertido título, pero nada se compara a disfrutar de la versión final, eligiendo al personaje que más te agrade y conociendo todos y cada uno de los diferentes escenarios que, por cierto, les quedaron de 10. Lo que más me gusto fue la diversidad de peleadores y el *score* musical.



Frank: Yo coincido con mis compañeros: **Super Smash Bros. Brawl** es la pieza de colección que no puedes perderte en estas fechas. Lo hemos estado esperando por tanto tiempo que en cuanto llegó, nos pasamos la tarde entera jugando y casi sin parpadear. Muchos podrían pensar que su estilo de juego sería repetitivo y obsoleto luego de tres entregas (contando esta última), pero resulta todo lo contrario, es muy entretenido y cuenta con nuevas opciones que lo hacen diferente a los anteriores. Lo recomiendo ampliamente para todos los fans de Nintendo.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Super Smash Bros. Brawl
Salida: 09/03/08





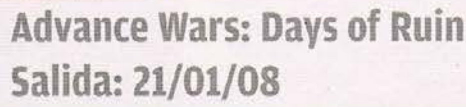
Pepe: Al ver la carátula podrías pensar que se trata de esos juegos para niños que te aburrirán luego de cinco minutos, pero no juzgues a un libro por su portada. **Professor Layton** sí es un juego dedicado a los pequeños jugadores, pero también te agradará si eres nuevo en este medio de entretenimiento, su temática es de investigación, completando la aventura del protagonista y resolviendo múltiples pistas.

Professor Layton and the Curious Village
Salida: 11/02/08

Master: En esta ocasión les recomendaré **Professor Layton and the Curious Village** para Nintendo DS; tal como dice Pepe, parece sencillo y poco atractivo, pero lo práctico y simple de sus objetivos lo convierte en un perfecto apoyo para quienes quieran pasarse un rato entretenido, sin complicarse con historias complejas o temáticas pesadas. Aquí se trata de ir resolviendo acertijos, recorriendo la villa en compañía del profesor para dar solución a los misterios que oculta este pacífiico lugar.



Crow: Disfruto mucho los títulos de estrategia, pero son pocos los que juego en un portátil, sin embargo, con **Advance Wars Days of Ruin** la cosa cambia. Se trata de una historia interactiva que te pondrá al frente de un escuadrón que sobrevivió al fin de los días. El *gameplay* es bastante bueno, ágil y si no comprendes algo, el tutorial lo explica.



Advance Wars: Days of Ruin
Salida: 21/01/08



Panteón: Hace tiempo jugué las primeras versiones de **Advance Wars** y me gustaron, no para brincar de alegría y ponerles un marco de oro, pero sí los contemplaba como buenos títulos de estrategia; sin embargo, para la edición **Days of Ruin**, Intelligent Systems logró una mejora sorprendente al darle un retoque completo al juego, tanto en su historia, como en la forma gráfica e incluso en los combates. Ahora ya disfrutamos de una guerra más real, con la crudeza de los encuentros bélicos reales y las traiciones que no pueden faltar en estas situaciones. El modo de juego se siente más maduro, no tan simple como en las primeras entregas y, si te soy honesto, tiene más reto en general. Una gran aportación para el NDS.



Uno con el control

Por Master

Hola, ¿cómo se la han pasado? Estamos ya en el mes del niño, hemos dejado atrás la época "floja" del año en cuanto a novedades, y en estos momentos comenzarán los rumores y noticias camino al E3; vaya, qué emoción. Pero bueno, me estoy desviando de contexto, sólo quiero hacerles saber que a partir de este mes, las sorpresas no pararán. Para esta ocasión les he preparado algunos consejos de **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3** para Wii, además de un comentario respecto a los juegos de pelea; así que comencemos con Uno con el Control.

El juego ideal para todos los Sayans



Este título de **Dragon Ball** es ideal para los seguidores de la serie tanto como para los apasionados de las peleas, gracias sobre todo a su gran dinamismo, que te obliga a pensar de manera detenida cuál será el mejor movimiento a realizar, ya que un error te puede costar media barra de energía. Te he preparado algunas estrategias, para que no tengas problemas con la velocidad de este juego; pero recuerda que al igual que con **Mortal Kombat** y **Naruto**, los movimientos son para el control de GameCube.

Goku Super Saiyan

Todos recordamos con emoción cuando **Goku** se transformó por primera vez en Super Saiyan, sin duda de los mejores momentos de la serie, pues bien, aquí tenemos la oportunidad de controlarlo, y para que su poder quede demostrado, te enseñaré una buena jugada..



En cuanto comience el duelo y tengas oportunidad, carga al máximo tu Ki, ahora presiona B para acercarte rápidamente al enemigo; ya próximo a él, oprime de inmediato A, Y, A, Y, con esto le darás unos buenos golpes al mismo tiempo que lo alejarás de ti; en ese justo momento presiona Z más Y para realizar el *Super Kame Hame Ha* y rematarlo; tienes que ser muy preciso, ya que si lo marcas tarde, no va a entrar todo el poder.

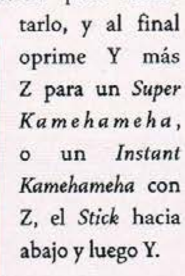
Trunks (Sword) Super Saiyan

Creo que todos estamos de acuerdo en que este **Trunks** es el mejor de todas las líneas temporales de la serie, y en este juego queda demostrado gracias a que puede crear combos con su espada.

Comienza tu combinación alternando golpes con A, Y, pero ten cuidado de que no te vayan a romper la jugada, es decir, no abuses de los golpes; ahora eleva a tu oponente dejando presionado A, u oprimiendo dos veces B para concluir el remate; usa el ataque de la espada, *Stick* hacia Abajo, Y más Z.



Este movimiento no es para nada poderoso, pero si lo sabes combinar, puede ocasionar mucho daño; es ideal para terminar una buena paliza, por ejemplo; atosiga a tu oponente con el botón A tanto como puedas; cuando su peleador quede indefenso, deja presionado A para que lo botes lejos; realiza una teletransportación para rematarlo, y al final oprime Y más Z para un *Super Kamehameha*, o un *Instant Kamehameha* con Z, el *Stick* hacia abajo y luego Y.







Algo que debes tomar muy en cuenta para salir con la victoria de tus encuentros, es usar el escenario a tu favor, ya que en ocasiones en lugar de aguardar detrás de algún árbol o piedra, nos lanzamos al ataque sin sentido, lo que aprovechan nuestros rivales para golpearnos, así que en todo momento recuerda mantener la calma.

Siempre que tengas oportunidad carga tu Ki al máximo, nunca dejes de tenerlo por lo menos en un nivel medio, ya que de lo contrario, si conectas un buen combo no podrás rematar a tu rival, y si te queda poca energía representará un grave error, por lo que debes ser muy astuto para cargar tu Ki a cada momento.

Nunca lances un poder sólo por desesperación, siempre ten en mente que quien gana es el guerrero que esté más tranquilo, así que aguarda el momento ideal para usarlo, sobre todo si es de máxima fuerza, por que si fallas, tu rival podrá contraatacarte y dejarte en una clara desventaja que te será más difícil remontar.

Majin Boo (Kid)

Es uno de los enemigos más problemáticos de la serie, debido a que no importaba cuánto se le destruyera, siempre se regeneraba... hasta que Goku usó la Genki Dama, pero bueno, el caso es que dentro del juego tiene grandes técnicas, que utilizadas de manera correcta acaban con el enemigo.

Sube tu Ki lo más que puedas, ahora cerca de tu rival oprime A, Y, A, Y; eleva a tu oponente presionando de manera larga cualquiera de los dos botones, y ahora aprieta Adelante en el *Stick* más Y y Z; ahora, al caer, presiona Y para agregar un par de golpes más.





Picollo (End)

El "señor **Picollo**" también nos dejó gratos recuerdos, pero sobre todo nos enseñó que la amistad se debe proteger con lo mejor que tengamos. Obviamente un personaje tan emblemático no podía quedarse sin grandes combinaciones, y enseguida te muestro algunas que te ayudarán en tu camino a la victoria.

En cualquier oportunidad que tengas, de preferencia rodeando a tu rival, acércate y presiona A, A, A, A, con esto tu oponente se va a separar unos cuantos pasos; en ese momento oprime A, A para elevarlo y rematarlo; en cuanto vuelva a aparecer, presiona Z más Y para el remate final con Special Beam Cannon.





Otra jugada muy sencilla, pero efectiva es ésta: debes golpear a tu oponente varias veces hasta que literalmente se doble del dolor, en ese momento deja presionado B para jalarlo y agregar varios golpes más al combo; aquí tienes dos posibilidades: ir hasta donde se encuentra y continuar la golpiza, o marcar algún especial, como el *Light Grenade*.





Freezer (Full Power)

Este personaje no se andaba con medias tintas, podía destruir un planeta entero en tan sólo 15 minutos... repartidos en varios capítulos, claro, ¡ja, ja, ja!; en fin, la jugada que te voy a dar debes practicarla, ya que es algo complicada, pero una vez perfeccionada te dará la ventaja.



Realiza cualquiera de las combinaciones básicas, ya sea A varias veces mezclándolo con Y, y cuando consideres que es el momento idóneo, deja presionado Y para elevar al adversario; vuela hacia él y continúa la combinación; después oprime B un par de veces para lanzarlo, en ese momento aprieta Arriba, Z, Y para el remate final.



Super Vegeta

El príncipe de los Saiyans no podía quedar fuera de la lista de peleadores; su orgullo y determinación lo vuelven un personaje extraordinario, que nunca se desanima o rinde; de igual manera tú no te des por vencido y prueba estos combos que te enseño con **Vegeta**.





Esta jugada es en todo sentido espectacular, y prácticamente te asegura la victoria de conectarse bien; primero comienza oprimiendo A cerca del adversario, después deja presionado Y para acumular poder, suéltalo y mándalo a volar; sin perder el tiempo, presiona Adelante en el *Stick*, Y más Z, así **Vegeta** volará hasta el oponente para darle varios golpes y azotarlo contra el piso.

Como ya te debiste haber dado cuenta, las golpizas usando el botón . A pueden ser tan largas como quieras o como te lo permitan; el caso es que una vez que tú lo creas conveniente, presiones B para que **Vegeta** lance a tu rival y tú puedas rematarlo usando Z más Y; ahora bien, si eres rápido puedes ir hasta donde tu oponente llegue, y seguir presionando A ó Y para finalizar.

Regresando al Origen

Los juegos de pelea nacieron prácticamente con **Street Fighter II**, sí, existieron algunos antes, pero fue en este juego donde se perfeccionó el género, que posteriormente SNK continuó apoyando con varios títulos, siendo uno de los más destacados **The King of Fighters**; sin dudarlo fue la época de oro de los juegos de pelea, lo que cambió con la llegada del 3D.

Siendo honesto, los juegos de pelea en 3D nunca me han gustado tanto como los clásicos en dos dimensiones; se sienten muy lentos, pesados, pero sobre todo limitados; sé que ahorita los fans de juegos como **Tekken** o **Dear or Alive** me van a querer colgar, pero es la verdad, no tienen la técnica de un **SF** ni la espectacularidad de un **KOF**. Si tuviera que elegir un juego en 3D, sería **Soul Calibur II**, para mí, el mejor del género en las tres dimensiones.

Después de eso, los juegos comenzaron a estancarse y a basar su éxito en gráficos (ni este género se salvó del mal de la industria), y tenemos claros ejemplos, como **Virtua Fighter** o el propio **DOA**; pero como sea, a la salida del Wii, se intentó cambiar un poco la tendencia, creando un *gameplay* diferente, como lo hemos visto en **Naruto**, **Bleach** y el propio **Dragon Ball**, que por no cumplir con las exigencias técnicas (gráficos mejores a la realidad) fueron mal recibidos por cierto sector de la prensa, siendo excelentes juegos, y que a diferencia de los ya mencionados, sí están tratando de aportar algo.

Pero entre experimentos, saturación y malos analistas, el género no avanzaba nada, lo cual parece que está a punto de cambiar, gracias a la próxima salida en Arcadias de dos pilares de los títulos de peleas: es obvio que me refiero a **Street Fighter IV** y a **The King of Fighters XII**, que vienen a recomponer lo que con tanto trabajo construyeron y que ahora no es ni la sombra de lo que llegó a ser y representar en el mundo de los videojuegos.

¿Cómo planean estas dos series regresar a la cima? Fácil, volviendo a las dos dimensiones, dejar de lado las tendencias en 3D y retomar al estilo que dio vida a batallas memorables, que permiten combos técnicos, artísticos; sencillamente con cada acción se fomenta la creatividad, esa que parecía perdida con tantos juegos de "botonazos". Los gráficos de ambos juegos tendrán entornos y personajes en 3D, pero la mecánica será la misma que conocimos hace 15 años... la nostalgia no se va a hacer esperar, pero lo que importa es que todo apunta al resurgimiento del género, situación que sólo podían lograr **Ryu** y compañía.

Con esto terminamos este mes, pero pronto les tendré las jugadas prometidas de **Super Smash Bros. Brawl**, así que si tú ya lo tienes, no esperes más y mándame tus estrategias a juang@clubnintendomx.com, donde por cierto, también recibo quejas y sugerencias, je, je, je. Cuídense mucho, disfruten al máximo este mes del niño, y si ya son mayores de edad... no importa, lo que cuenta es que mantengan a su niño interior. Hasta pronto.



Conociendo la nueva línea

imagine™

¿Alguna vez te preguntaste qué serás cuando grande? Bueno, eso hasta Miguel Mateos y seguramente tú también, así que aprovechemos que este es el Mes del Niño y celebremos con este artículo a los pequeños jugadores -y también a los que ya no somos tan niños pero mantenemos el espíritu joven. En las siguientes páginas te presentaremos una serie de juegos de la línea Imagine de Ubisoft para el Nintendo DS, que te dará la oportunidad de conocer unas cuantas profesiones que se salen del clásico bombero o médico, estrella de Rock & Roll o presidente de la nación...

En Club Nintendo sabemos que las videojugadoras ya forman parte importante de nuestra comunidad y con el paso del tiempo se nota mucho más su participación en esta divertida forma de esparcimiento, así que arrancaremos con un título llamado Fashion Designer, en el cual podrán llevar a cabo -de forma virtual- sus sueños de convertirse en reinas de la moda, así como también adentrarse en el glamur de las pasarelas y reflectores. De hecho, te hemos preparado una entrevista con una sexy modelo para que conozcas un poco de esta profesión.

Entrevista a María Guadalupe, una desconocida muy guapa...

Edad: 24 años
Originaria de: León, Guanajuato

Club Nintendo: ¿Qué opinas de los videojuegos?
María Guadalupe: Que es algo que ha impactado a las nuevas generaciones, convirtiéndose en una actividad de la vida diaria, en un escape y un medio de experimentar cosas nuevas. No puedo decir que sean malos porque aunque sí hay algunos con mucha violencia, son todo un reto y desde mi punto de vista te ayudan a desarrollar grandes habilidades y destrezas. Algo con lo que no simpatizo mucho es que pueden llegar a enajenar a la persona y ensimismarla en un mundo poco real.

CN: ¿Juegas o jugabas?
MG: Jugué **Super Mario Bros.**, **Atari** y un poco de Play. Me gustan los juegos de autos, aunque no soy muy buena.

CN: ¿Qué te parece la idea del juego **Fashion Designer**?
MG: Creo que es un juego con el que podemos hacer realidad el sueño de muchas niñas que desde pequeñas quisimos ser grandes, vestir como señoritas y estar siempre innovando y a la moda. Este juego te da los recursos para crear, ser y divertirte tal como no lo puedes hacer en tu casa porque puedes espantar a muchos, principalmente a tu mamá si te ve vestida con su ropa, pintada y peinada como las grandes estrellas, claro, en nuestra imaginación…

CN: ¿Cuando eras niña imaginaste trabajar como modelo?
MG: No, la verdad nunca creí en que podría hacerlo, pero ahora agradezco que existan trabajos tan divertidos como éste y que yo tenga la oportunidad de ser parte de ello; creo que es un privilegio que te paguen por trabajar en algo que te gusta y que lo disfrutes.

CN: ¿Cuándo y cómo incursionaste en la industria del modelaje?
MG: Bueno, la verdad es que no tiene mucho tiempo, en concreto, hace año y medio que hice mis primeras fotos para un catálogo de novias y de quince años; a partir de entonces he hecho otras fotos y me di cuenta de que es muy interesante y tengo el gusanito de aprender para poco a poco irme metiendo más a este medio, que igual está muy competido y que sólo con una buena actitud, perseverancia y compromiso te puedes mantener.

> **"Creo que es un juego con el que podemos hacer realidad el sueño de muchas niñas que desde pequeñas quisimos ser grandes, vestir como señoritas y estar siempre innovando y a la moda."**

CN: ¿Qué tal fue tu experiencia en el concurso La Desconocida Más Sexy de FHM?
MG: Con el simple hecho de mandar mi foto y saber que podían votar por mí, me ilusioné y me mantuve a la expectativa.

CN: ¿Cómo es una sesión de fotos?
MG: Es padre desde el principio, me encanta la parte del maquillaje, del peinado, saber cómo te van a vestir; se me dificulta relajarme mientras entiendo qué es lo que el fotógrafo busca, si no hay comunicación entre modelo y fotógrafo puede ser muy tardado; la sesión depende de varios factores, como el anterior y otros como la iluminación, que puede llevar mucho tiempo, pero sólo es una descripción a grandes rasgos.

CN: ¿Te ha costado trabajo abrirte camino en esta industria?
MG: Sí, la verdad es que tengo poco intentando; hay mucha competencia; hay varias chavas con mucha experiencia y es ese mi principal punto débil, pero sólo hay que insistir con lo que quieres y solito llega, haciendo lo que debes y despreocupándote por lo que no está en tus manos.

CN: ¿Qué sientes cuando ves una foto tuya publicada?
MG: La mayoría de las veces digo: "¡me encantaría tener unos kilos menos!", esa es la verdad, luego ya me acepto y me digo a mí misma: "no está tan mal, ¿no?". Veo cosas que me gustaría corregir para la próxima, aunque luego no es muy bueno porque soy muy severa.

CN: ¿Tu familia se siente muy orgullosa de ti?
MG: Sí, la verdad es que me apoyan al máximo y me dan todo el ánimo que necesito, no me puedo quejar, al contrario, estoy sumamente agradecida por todo. Como siempre, las mejores palabras y críticas más constructivas vienen por parte de mi familia.

Muchas gracias por tu tiempo y esperamos verte próximamente en más pasarelas; ¡hasta entonces!





Figure Skater

Ahora bien, si lo tuyo es el patinaje artístico sobre hielo y no paras de lagrimear cada vez que pasan por la televisión **Castillos de Hielo**, **Figure Skater** será uno de tus títulos favoritos.

En este juego tomarás el papel de una campeona de figura quien debe balancear su vida entre los entrenamientos, escuela y amigos. El *Stylus* te será útil para realizar saltos, giros y una variedad de combinaciones que dejarían perplejo a cualquiera. Tu meta será ganarte todas las medallas de oro posibles y para ello contarás con el apoyo de un entrenador virtual que establecerá tus objetivos y pruebas para que cumplas tus sueños.

Gánatelo
Bases en la siguiente página







Una vez que inicies tu aventura, po elegir de entre varias patinadoras, c una con personalidad, estilos y ha dades diferentes. La historia no es r compleja que digamos, pero se com menta bien con los múltiples minijue en donde desarrollarás tu agilidad. Co detalle adicional, tendrás la facultad diseñar tus propios trajes, coreografía rutinas que te llevarán a competir en pistas nacionales e incluso mucho má



Master Chef

Si te encantan esos programas de televisión sobre el arte culinario y tu mamá siempre te platica que sus guisos los aprendió teniendo a Chepina Peralta como instructora, **Master Chef** es una opción que quizá no te ayude a dominar los platillos más suculentos, pero sí te divertirás mucho al prepararlos de forma virtual, usando la pantalla táctil como tu herramienta principal. Para que te des una idea, este título está diseñado muy al estilo de **Cooking Mama**, incluyendo una gran variedad de platillos para preparar (cortando las rebanadas con el filo virtual del *Stylus*), así como para dar rienda suelta a tu imaginación al descubrir otros tantos guisos de la cocina internacional, desde lo mejor de Japón, hasta lo italiano o lo cocinado en nuestro continente.



Uno de los detalles más interesante que puedes personalizar tu cocina, así drás los utensilios y aparatos de tu agra con esto ya estarás listo para realizar guisos, cortando o friendo cada ing diente. También se incluyen minijue en uno de ellos te harán preguntas de cina y el otro será el concurso de plato movimiento.





Gánatelo
Bases en la siguiente página



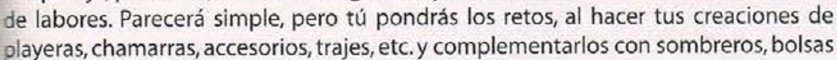


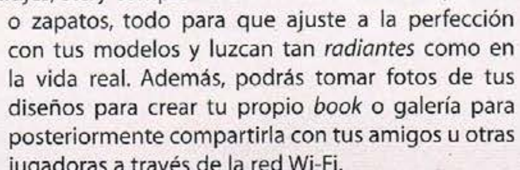
Fashion Designer

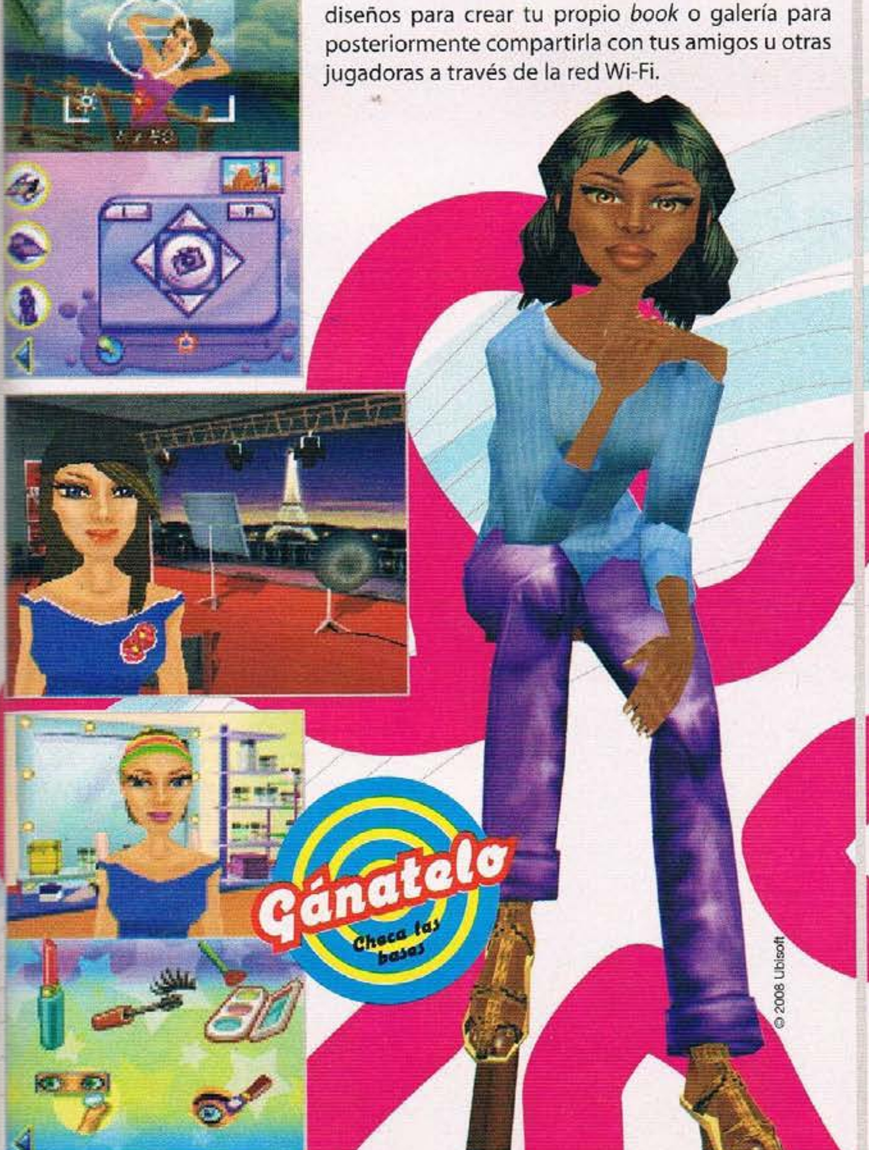
Con este curioso juego, podrás convertirte en una de las más reconocidas diseñadoras de Manhattan, encargándote de todos los aspectos del negocio de la moda, desde crear tu propia línea de ropa hasta dirigir una sesión fotográfica. Tú tomarás el papel de una diseñadora para Princess Factory, un estudio recién creado dentro del glamur de Nueva York, y para lograr el estrellato necesitarás poner mucha atención para tomar ventaja ante las nuevas tendencias de temporada y diseñar las colecciones más exclusivas del momento.



Dentro de tus funciones, estarás a cargo de fabricar y diseñar los vestidos, coordinar eventos de moda, maquillaje, pasarelas, sesiones fotográficas y un sinfín de labores. Parecerá simple, pero tú pondrás los retos, al hacer tus creaciones de playeras, chamarras, accesorios, trajes, etc. y complementarlos con sombreros, bolsas o zapatos, todo para que ajuste a la perfección con tus modelos y luzcan tan *radiantes* como en la vida real. Además, podrás tomar fotos de tus diseños para crear tu propio *book* o galería para posteriormente compartirla con tus amigos u otras jugadoras a través de la red Wi-Fi.







¿Te imaginas ganarte uno de estos juegos?

Sabemos que leer una reseña de juegos no es lo mismo que jugarlos, así que para que tengas la oportunidad de checar con tus propios ojos alguno de estos divertidos títulos, Club Nintendo y Ubisoft te los obsequian; así podrás dar rienda suelta a tu imaginación y convertirte desde ahora, en todo un profesional cada vez que enciendas tu Nintendo DS.

Bases:
Simplemente elige el juego que quieres ganarte y mándanos un correo a ubisoft@clubnintendomx.com con el título "Imagine", escribiéndonos qué te gustaría ser cuando llegues a grande y por qué. Los primeros 5 correos que se reciban con ambas respuestas se ganarán el juego de su elección (**Figure Skater, Animal Doctor, Fashion Designer, Babyz o Master Chef**). Se aceptarán correos del día 7 al 11 de abril del 2008 únicamente. No se te olvide de incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será aceptada (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). Los nombres de los ganadores serán publicados el día 16 de abril en la página de Internet www.clubnintendomx.com y posteriormente nos comunicaremos vía telefónica, para darles la fecha y horario para la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, edificio E, segundo piso. Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de abril.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.





Animal Doctor

¿Te imaginas cómo es la vida de un veterinario? Si a ti te gustan los animales y siempre estás al cuidado de tus mascotas, tal vez esta sea la profesión que más te atraiga. Para que te des una idea de qué es lo que tienen que vivir día a día los veterinarios, no hay una mejor opción que **Animal Doctor**, un divertido juego que te pondrá en los zapatos del titular (tendrás la opción de personalizar al protagonista, eligiendo de entre muchas opciones de cabello, vestimenta, etc.) del centro de cuidado de las mascotas; aquí no solamente tratarás y curarás a todo tipo de animales, sino que también tendrás a tu cargo el nuevo desarrollo de la expansión de tu propio hospital para mascotas, creando espacios adicionales como parques para que los internos se entretengan, o establos que serán los sitios ideales para el descanso de tus jamelgos. Incluso puedes comprar equipo sofisticado para que tu sitio de trabajo sea más práctico y productivo.





Gánatelo
Bases en la página 69

¿Te acuerdas cómo hac años inyectabas a tu Ta **magotchi** para curarlo d sus malestares?, pues aquí ser algo similar pero llevado a un niv mucho mayor. Con el *Stylus* podrás eleg los instrumentos que necesites, y aplica los a tu paciente (perros, ratas, conejo gatos, potros, entre otros) para iniciar s tratamiento. Pero allí no termina tu dí pues las mascotas necesitan de atenció así que debes alimentarlas y jugar co ellas; esta parte será bastante divertid además de ser un excelente complemen to del juego.



Babyz

El sueño de tu vida casi está cumpliéndose. Eres una adolescente que viaja a la casa de tu abuela para continuar con tus estudios, esa quizá no sea la mejor parte, pero un día, tu sacrosanta viejecita decide irse de vacaciones y dejarte la casa completamente sola y a tu disposición… seguramente lo primero que se te viene a la mente son fiestas y más fiestas, pero hay algo que hacer antes. Durante su ausencia deberás mantener la casa limpia y decorarla a tu antojo. ¿Necesitas algo de ayuda? Tus amigables vecinos te la proporcionarán, pero… a cambio debes cuidar a sus bebés, descubriendo así una de tus vocaciones ocultas: ser una niñera.





Gánatelo
Bases en la página 69



El trabajo inicia cuando los seis retoñ necesiten de tu atención, cada uno d ellos cuenta con su propia personalida intereses, manías y costumbres. Si cre que cuidar a tu **Nintendog** era fácil, esp ra a que pruebes este juego, aquí sí te drás una verdadera actividad al prepa mamilas en la cocina, checar que la ca tidad de comida en tu refrigerador s suficiente, además de verificar que teng los alimentos aptos para cada pequeñ Después de unas horas de actividad, p para la cuna y ponles una canción pa que caigan en brazos de Morfeo. ¡Che sus pañales, aplícales medicinas si enf man o cámbialos de ropa para su com didad! Y por si fuera poco, juega con ell en diferentes minijuegos o tómales fot y muéstraselas a tus amigos.



INVESTIGACIÓN DE CAMPO

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

Videojuegos hechos en México: ¿Verdad o ficción?

Hoy abro esta sección con una pregunta: ¿a quién no le gustaría crear y programar videojuegos? La respuesta parece lógica: a todos. Sí, sin duda en algún momento de nuestra vida hemos pensado -acéptalo, no te hagas- en desarrollar un videojuego, esto debido a que al estar frente a algún título de la consola que quieras, pasa por nuestra cabeza: "yo hubiera puesto esto, yo hubiera quitado lo otro, yo mejor enfrentaría a x con y", y así un largo etcétera. Y es que tiene lógica: cuando un pasatiempo se convierte en un estilo de vida, llega un momento en que pensamos que lo podríamos hacer mejor que quien lo creó, ya sea cine, radio, música o programas de TV; y los videojuegos no son la excepción. Al volver a la realidad, nos damos cuenta que programar un videojuego no es cosa fácil y menos si carecemos de las herramientas tanto tecnológicas como culturales para hacerlo. Sin embargo, los hoy famosos desarrolladores comenzaron con el mismo pensamiento en algún punto de su vida.

Hoy, en esta su sección conversamos con Iván Díaz, presidente de Digital Media, empresa mexicana dedicada, entre otras cosas, al desarrollo de videojuegos. Iván es uno de los pocos afortunados en nuestro país que sí puede decidir qué quita, qué pone o quién enfrenta con quién. Nos sentamos a charlar con él para realizar una entrevista exclusiva para los lectores de Club Nintendo.

Max Steel, Hot Wheels y Barbie... Made in Mexico...

Digital Media es un estudio mexicano que ha desarrollado juegos para PC basados en personajes de la marca de juguetes Mattel, que vienen incluidos en ediciones especiales de personajes como **Max Steel**, **Hot Wheels** y la muñeca **Barbie**, es decir, no cualquier cosa.

"Sí se pueden desarrollar videojuegos en México", asegura Iván Díaz. "Llevamos cuatro años haciéndolo como empresa formal dedicada a este trabajo. Venimos llegando de hecho de la Game Developers Conference en San Francisco, donde se reúne toda la industria del mundo de los videojuegos, y nos dimos cuenta que México, como país, tiene una gran oportunidad para el desarrollo de este tipo de entretenimiento, de hacer contenido para los mercados internacionales".

CN: Antes que otra cosa, Iván, ¿qué conocimientos necesitaste para poder desarrollar videojuegos?

Iván: "En mi caso, se dieron tres factores importantes: uno, el haber tenido desde chico acercamiento con las consolas, hoy en día ya clásicas; el segundo factor sería que, al no encontrar en dónde estudiar para desarrollar videojuegos, opté por cursar Diseño Gráfico; y por último, me especialicé en la programación de videojuegos".

CN: ¿Qué tan difícil es colocar un título en el mercado?

"Nos tomó como diez años abrirnos paso en el medio y que se fijaran en nuestro trabajo; nos llevó casi tres años y medio en colocar estos juegos en el mercado, es decir, ya tener un proyecto, aterrizarlo, hacerlo atractivo a algún cliente en México, como es el caso de los juegos que hemos programado para Mattel México y que sea un proyecto real".

"En un principio, lo más difícil de vencer es la idea de que los videojuegos sólo son para perder el tiempo. Convencer a los inversionistas de que este entrenamiento, lejos de perder el tiempo con ellos, se puede convertir en un medio muy eficaz de comunicación interactiva. Hoy en día, afortunadamente la industria del videojuego tiene otra postura, otro alcance, y ahora son las empresas grandes las que buscan tener un juego, ya que así pueden explotar más sus licencias y no perder vanguardia tecnológica; esto nos podría llevar a que en un futuro no muy lejano nuestros juegos se puedan descargar de Internet y jugarse en cualquier consola pequeña y grande".

"Sin embargo –prosigue Iván-, hay que tomar en cuenta un elemento vital al momento de querer desarrollar un videojuego y es el factor económico, pues si pensamos en videojuegos hablamos de cifras de millones de dólares, ya que los juegos más populares y de más producción requieren inversiones muy fuertes y con equipos de cientos de personas involucradas en el proyecto; nosotros no somos una empresa que tenga ese tamaño, somos un estudio pequeño, sin el capital de las grandes compañías desarrolladoras; sin embargo, con un capital menor hemos desarrollado juegos de muy buena calidad, los hacemos con presupuestos más cortos; además, nos permite hacer juegos más rápidos, alcanzables para las empresas o inversionistas que están en esto".

Según el desarrollador, un proyecto básico para un juego arranca con 15 mil dólares, y son juegos de uno o dos niveles porque el proyecto así lo exige. Sin embargo –explica Iván- son juegos entretenidos y de alto impacto y que la empresa de juguetes, de zapatos, la aerolínea, etcétera, pueda tener sus propios videojuegos con sus marcas respectivas; es una oportunidad de que las empresas en México puedan acceder a esto y así comenzar a abrir paso para que esto funcione en nuestro país.

Santo, El Enmascarado de Plata: The videogame

"Hemos tenido la oportunidad de trabajar con diversas empresas enfocando esfuerzos en comunicación interactiva, y una de estas, como te mencionaba, es Mattel; con ellos desarrollamos ya sus licencias más fuertes como **Hot Wheels**, **Max Steel** y **Barbie**, que salió para los teléfonos celulares; en la parte de la aviación, desarrollamos un juego para la compañía Aeroméxico; para líneas de telefonía a las que creamos varios minijuegos descargables para celulares, simuladores para automóviles, etcétera; todo esto nos dio la experiencia para buscar desarrollar un título ya como tal y no algo que fuera netamente promocional como en los casos anteriores, y en ese sentido nos acercamos hace un par de años con el hijo del **Santo**, quien es la figura que porta el legado de este personaje, porque teníamos esa inquietud de llevar a este personaje a la industria de los videojuegos, y para nuestra buena suerte le interesó mucho el proyecto y le fascinó la idea de que se hiciera en nuestro país; esto nos llevó a platicar también con la compañía Cartoon Network, quien ya hizo algunos episodios animados narrando las aventuras del **Santo** y precisamente ahorita estamos en la toma de decisiones de cómo se va a presentar este producto, que sin duda creemos que va a ser un hitazo, no sólo por lo que representa la figura del **Santo**, sino incluso por las puertas que podría abrir para nuestro país".

¿Se imaginan un videojuego ambientado en las lúgubres calles de la ciudad de México y /o Guanajuato, donde **El Santo** se enfrente a los hombres lobo, las mujeres vampiro, a **Blue Demon** y a cientos de bandoleros enmascarados, rompiéndoles los huesos con llaves clave de la lucha libre y movimientos especiales?

CN: ¿Este juego podría llegar a las plataformas de actuales?

"Pues ese es el objetivo -asegura Iván-; la verdad es que sí podemos, lo que se necesita es concretar la estrategia, ya que ahora hay más posibilidades de sacar contenido para consolas como el Wii de Nintendo, para Xbox Live, para la portátil de Sony; es por ello que buscamos lo que más le convenga al proyecto, lo que permita que el juego sea exitoso, y que deje en alto el nombre del personaje. En este momento estamos en la etapa administrativa, ya que todos los juegos, antes de ser desarrollados, necesitan forzosamente de este proceso de papeleo, por los contratos, las cláusulas, los términos y los alcances de las licencias.

Iván Díaz, de Digital Media

CN: ¿Fecha de salida?
"Nos la reservamos -ataja inmediatamente Iván-. Sin embargo, cuando sea el anuncio oficial, será el mismo hijo del **Santo** quien diga todos los detalles.

Más mexicanos en pixeles

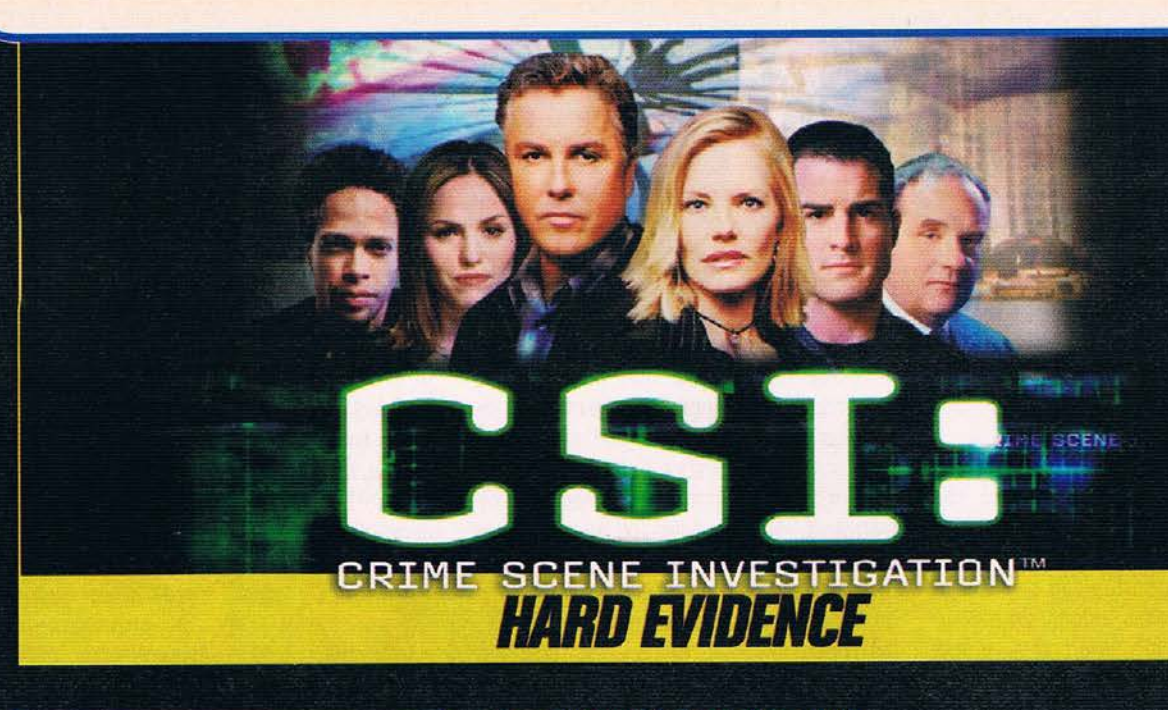
Iván Díaz asegura en exclusiva para Club Nintendo que ya han establecido contacto con otros personajes muy representativos en ámbitos como el deporte o la televisión nacional, para futuros proyectos. "Hemos sostenido pláticas con la golfista Lorena Ochoa y con Chabelo para buscar que muchas más figuras que tienen la posibilidad de tener juegos, sean una realidad.

CN: ¿Estamos muy lejos de alcanzar a las potencias desarrolladoras como Estados Unidos, Japón y Canadá?

"Pues mira: la Secretaria de Economía (SE) se ha dado cuenta que la industria de los videojuegos en los países de primer mundo es considerada de manera muy fuerte, pues genera empleos, ingresos y un posicionamiento firme en las nuevas tecnologías; y al darse cuenta de esto, la SE lanza un nuevo fondo económico que se llama "PROMEDIA", derivado de "PROSOFT", que da estímulos a quienes desarrollen software en nuestro país y que representa un espacio para apoyar proyectos de videojuegos para que se hagan en México, y esto es importante, ya que por primera vez el gobierno mexicano está tomando en cuenta esta posibilidad de expansión económica y tecnológica y que se pueda establecer esta industria formalmente en nuestro país".

Ojalá que con estos esfuerzos se pueda comenzar a hablar ya de una industria mexicana de videojuegos y que los juegos que se logren -que como vemos serán con muchos esfuerzos- tengan la calidad suficiente para que los mercados internacionales miren para acá, tal y como ha estado ocurriendo con la industria del cine hoy en día, y que aquellos futuros programadores mexicanos no tengan la necesidad de huir literalmente al extranjero y desarrollen sus ideas en nuestro país, ya que si esta industria logra consolidarse, nos va a beneficiar a todos.

Hasta aquí esta Calle CN y ojalá que dentro de nuestros lectores se encuentren los futuros programadores que pondrán en alto el nombre de nuestro país en un futuro no muy lejano. Sugerencias y comentarios a adrian@clubnintendomx.com





La popular serie de la CBS llega al Wii

Crime Scene Investigation (**CSI**) es una serie de televisión muy aclamada en los últimos añ tanto así que se han derivado otras versiones (aparte de la de Las Vegas), como **CSI: Miami** y C **Nueva York.** Su popularidad se ha visto reflejada en los videojuegos, con hasta el momento cua versiones diferentes, siendo **Hard Evidence** la primera para Wii; también hay una adaptaci para el Nintendo DS (**CSI: Dark Motives**). A diferencia de otras ocasiones, el estilo de juego ha modificado para volverlo más apegado al concepto original; tú serás parte del equipo de G **Grissom**, reuniendo evidencia y analizándola para descubrir una serie de crímenes en Las Veg Tu astucia e intuición serán vitales para resolver los casos. ¿Estás listo para convertirte en todo investigador de la escena del crimen?

Cinco oportunidades para demostrar tus habilidades

Si no conoces mucho sobre investigación criminal, no te preocupes, el juego cuenta con un tutor que te ayudará a comprender cada una de las formas para recolectar y analizar tus hallazgos, des obtener huellas digitales para luego compararlas con la base de datos de CSI o del FBI, o el có analizar las sustancias, telas o residuos necesarios para encarcelar a los responsables. En total, s cinco escenarios, pero no creas que tardarás una hora en terminar el juego. Cada capítulo requie mucha paciencia y dedicación. Si quieres que **Grissom** te sonría y mejore tu calificación, necesit ser muy minucioso, revisar cada rincón de la escena del crimen y no pasar por alto ni el chicle q está embarrado en el pavimento.



El juego se mantiene en una atmósfera apegada a la serie, y para darle el enfoque de realismo que se necesitaba, lo mejor era que contara con el estilo de *gameplay* "point and click", similar a como ha ocurrido en títulos como **Clock Tower** (SNES), **ShadowGate** (NES) o recientemente **Trace Memory** de NDS. Usarás el control remoto de la misma forma como si fuera un *mouse* de PC, posicionando el cursor en los diversos objetos o escenarios que pudieran tener alguna información sobre los hechos. Para facilitarte el trabajo, si te posicionas sobre un elemento relevante, el cursor cambiará a una flecha verde, indicándote que debes activar tu caja de herramientas y elegir el utensilio que requieras (cámaras fotográficas, guantes de látex, adhesivo para huellas y contenedores, entre otros).





Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Telltale Games**
Categoría: **Simulación**






Ya ni el almuerzo respetan

Los primeros casos te parecerán sencillos, pero no creas que ya puedes tumbarle el puesto a **Grissom**. Para que te adentres en tu área de trabajo, en el tutorial que te mencionamos antes te enfrentarás a uno de los crímenes más inhumanos... el robo de un sándwich. ¡¿Quién sería capaz de comerse tu desayuno y cínicamente dejar los restos en el cesto de basura? Aquí aprenderás a procesar las huellas dactilares y la forma de cuidadosamente archivar la evidencia, así como las técnicas para interrogar a los sospechosos.





Ubisoft, como lo acostumbra, ha incluido la opción de cambio de lenguaje; con lo anterior tendrás la oportunidad de elegir el idioma que hablarán los protagonistas, ya sea inglés o español. También la parte de opciones y textos en general cambiarán según tú lo prefieras.

En **Hard Evidence** disfrutarás de una forma interactiva todo el misterio y la sensación de acción al desvelar las pistas y a los culpables. Si nos preguntas por la dificultad, te comento que va aumentando su riesgo, pero será complicado que te atores en algún punto del juego, pues los mismos elementos de éste te llevarán casi de la mano hasta que descubras al culpable; asimismo, si por alguna extraña razón necesitas el apoyo de uno de tus compañeros para que te diga qué hacer, puedes consultarlo, pero te costará puntos en tu evaluación con **Grissom**.



Domina las nuevas técnicas de investigación

Si pensabas que esta entrega no tendría novedades, pues estás equivocado. Para ayudar a que tus labores sean más eficientes, exactas y rápidas, tendrás a tu disposición un nuevo laboratorio para examinar las piezas de evidencia que sean de gran tamaño, como carros, camionetas y demás vehículos u objetos. Incluso, para que te sientas como en la serie de TV, aquí podrás recrear los tiroteos con rayos láser para descubrir los secretos que no podrías encontrar tan fácil en la escena del crimen, analizando con videos, múltiples cámaras y mucho más.








La criminología en los videojuegos

Where in the World is Carmen Sandiego (SNES, 1993)

En la década de los años noventa era muy popular la serie de **Carmen Sandiego**, y una de las mejores entregas fue **Where in the World**, donde debías seguir las pistas de esta ladrona y de su banda, para recuperar todo lo que había hurtado. Ella era muy escurridiza y debías seguir las pistas sin dejarte engañar para atraparla. El juego tenía cinco idiomas e incluía un almanaque con el que podías resolver los acertijos. Mucho mejor que la versión actual.

Death Note: Kira Game (NDS, 2007)

Con la euforia que ha provocado la serie **Death Note** en todo el orbe, es lógico que se extienda al terreno del Nintendo DS. El juego del gato y el ratón que viven sus personajes principales, **Kira** y **L**, te conducirá por diversas situaciones de intriga y misterio mientras tomas el papel de un asesino múltiple en Japón. Usando la pantalla táctil y el *Stylus* deberás analizar los escenarios y evitar que **L** te atrape. Cada una de tus acciones será vital para cubrir tu rastro, poniendo en jaque a todo el departamento de policía nipón.

Sherlock Holmes: Consulting Detective (Sega CD, 1991)

Uno de los detectives más populares y referenciados es **Sherlock Holmes**, personaje de ficción creado por Sir Arthur Conan Doyle en 1887. **Sherlock** también ha tenido sus incursiones en los videojuegos, de hecho, uno de los más recordados es **Consulting Detective** para Sega CD; tu intelecto, habilidad de deducción y de interrogación serán útiles para resolver los tres casos principales. Lo interesante es que toda la aventura está producida mediante **FMV** (*Full Motion Video*), marcando una diferencia en la experiencia de juego.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

La serie de televisión **CSI** es una de las más populares en la actualidad, por lo que un videojuego era sólo cuestión de tiempo; la verdad al comienzo como que todo apunta a que serán casos interesantes los que hay que resolver, pero luego de unos minutos te das cuenta de que no lo son tanto; es más, son bastante aburridos, la historia no despega en ningún momento, además de que el uso del Wiimote se limita a señalar; no hay alguna utilidad que verdaderamente haya justificado esta adaptación; quizá en el mundo de las PC con eso baste, pero en las consolas se necesita un mejor *gameplay* y no una licencia famosa.



CROW

Una de mis series favoritas es **CSI** junto con **Bones** y **Law and Order**. Es interesante ver cómo y qué recursos utilizan para resolver los casos más misteriosos y atrapar a los criminales con herramientas que ni el Inspector Gadget tendría. Ahora bien, lo anterior transportado a un videojuego resulta en una verdadera opción de entretenimiento, siempre y cuando quede tan bien como el producto original (la serie); no obstante, en el caso de **Hard Evidence**, siento que le faltó más acción, más casos por resolver y sobre todo una musicalización que te mantenga al tanto de los hechos. Gráficamente no sorprende, siento la mayor cualidad en el buen uso del Wiimote. Chécalo y dale una oportunidad, aunque no nos culpes si no te agrada.



PANTEÓN

No creas que será una tarea sencilla resolver crímenes y averiguar quién está detrás de ellos, pues tendrás que visitar los lugares de los hechos, buscar pistas y elementos que te den un indicio para revelar los motivos criminales. Me pareció buena la forma en cómo tienes que solucionar los puzzles y llevar a cabo pruebas de laboratorio como si fueras un verdadero **CSI**, pero sí tengo que advertir a los jugadores casuales que mejor se enfoquen en algo menos técnico y que puedan acabar en un fin de semana.

The King of Fighters



Después de bastante tiempo de no publicarse, hemos querido renovar esta interesante sección; como el título lo indica, hablaremos de los juegos de las Arcadias, esos lugares donde vamos a pasar un buen rato con los amigos disfrutando de diferentes juegos, pero contrario a lo que pasaba antes, no sólo comentaremos de los juegos actuales, sino también de los que marcaron época en estos sitios, de esos que provocaban filas para poder jugar al menos por unos minutos lo más nuevo, y qué mejor regreso para la sección que hablar de The King Of Fighters, uno de los más famosos títulos de pelea de todos los tiempos. Así que, sin más, disponte a disfrutar de este artículo especial.



El origen del torneo

A mediados de los años 90, todo mundo copiaba la fórmula ganadora de **Street Fighter II** de Capcom, es decir, se desarrollaban decenas de juegos prácticamente iguales, sólo con diferentes personajes, y lo peor es que no se comparaban en nada con el perfecto título que tiene a **Ryu** como personaje principal; de tal modo, SNK la única compañía que realmente se estaba preocupando por ofrecer innovaciones, optó por tomar el torneo **The King of Fighters** visto en **Fatal Fury**, y remodelarlo, de modo que pudiera convertirse en un juego diferente, y lo consiguió.





Comenzaba un nuevo fenómeno, que vio la luz en 1994, bajo el nombre de **The King Of Fighters ´94**, cuyo éxito radicaba en que las peleas no eran uno contra uno, sino en equipos de tres participantes, los cuales pertenecían a series populares, como **Fatal Fury** o **Art of Fighting**, e incluso a otros juegos no tan conocidos como **Athena** o **Ikari Warriors**; pero bueno, así fue como se dio su nacimiento, pero ahora veamos juego por juego las novedades que incluyó, así como la historia que presentaban.

The King of Fighters ´94

Como ya comentamos, aquí comenzó todo, un juego que se podía considerar de ensueño; imaginen ver reunidos a sus personajes favoritos en un solo juego... bueno, ahora es algo común, pero en aquellos años, era todo un suceso, seguro que si ya tienes tiempo jugando, debes recordar la emoción que sentiste al ver por primera vez a **Terry Bogard** contra **Ryo Sakazaki**, simplemente no se puede describir con palabras, y además ver el origen de grandes personajes como **Kyo Kusanagi** o **Benimaru Nikaido**, es algo que pasa pocas veces en la vida.





Sin duda uno de los equipos más molestos de la serie... no, esperen, sí es el más molesto, gracias a Choi y Chang, cuyos movimientos impredecibles te pueden detener un especial sin problemas.

Luego de recuperarte de la impresión, te dabas cuenta que cada uno de los ocho equipos participantes, representaban a un país en especial, y que a México no le había ido nada mal, ya que sus colores los defendían **Ryo** y **Takuma Sakazaki**, además de **Robert García**, el **Art of Fighting Team.** Esto le daba gran pasión a los combates, ya que realmente sentías que peleabas por tu país, aunque los personajes tuvieran otra nacionalidad.







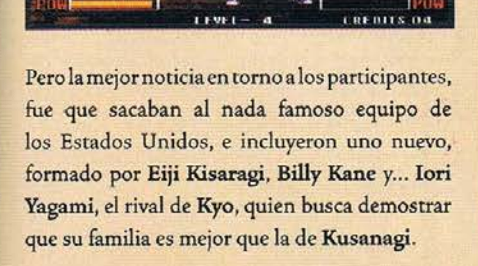
La historia de este juego giraba en torno a una misteriosa invitación que se hacía a varios peleadores del mundo, en la cual venía como firma una letra "R"; luego de avanzar en el juego, te dabas cuenta que la "R" correspondía al nombre del organizador del torneo, **Rugal.** Este hombre, para alimentar su ego, tenía una inmensa colección de estatuas; cada una representaba a un peleador al que había derrotado, de manera que buscaba aumentar sus piezas.

The King of Fighters ´95

Cuando todos creímos haberlo visto todo, y estábamos extasiados con **KOF 94**, llegó a los locales de Arcadias la nueva propuesta de SNK, **The King of Fighters ´95**. Se modificaron varios aspectos en el *gameplay*, para empezar, ahora los movimientos especiales (llamados en esos años de "desesperación"), resultaban más sencillos de marcar, ya no era necesario darle mil vueltas a la palanca para realizar el especial de Goro, por ejemplo, ahora todo salía con bastante precisión, lo que permitía combos espectaculares.

La principal innovación de esta segunda entrega, viene en relación con los equipos, ya que ahora se permite elegir a cada personaje, uno por uno; imagina, podías tener en un mismo equipo a **Kyo, Terry** y **Robert**; era realmente sensacional, los fans comenzaron a sacarle provecho a esta cualidad, creando equipos balanceados, trabadores, devastadores, en fin, por variedad no iba a parar.





Pero la mejor noticia en torno a los participantes, fue que sacaban al nada famoso equipo de los Estados Unidos, e incluyeron uno nuevo, formado por **Eiji Kisaragi, Billy Kane** y... **Iori Yagami**, el rival de **Kyo**, quien busca demostrar que su familia es mejor que la de **Kusanagi**.

Aquí la historia de los KOF comienza a ponerse interesante, y se le conoce como la saga Orochi, que sin dudas es la mejor temática que se ha usado en la serie, pero bueno, mejor comencemos a comentárselas.



Rugal, que había sido vencido por **Kyo**, **Goro** y **Benimaru**, regresa como jefe final en 1995, pero esta vez ayudado por el poder de **Orochi**... que es una fuerza descomunal que lleva años intentando dominar, pero no ha podido, al grado que pierde un ojo debido a este poder. Una vez más **Kyo** y compañía son los encargados de hacerle frente, pero antes se dan cuenta que Rugal está controlando a **Saisyu** Kusanagi, el padre de **Kyo**, lo que provoca una gran furia en el peleador japonés; se lanza contra Rugal con toda su fuerza, y en un acto heroico logra hacerle frente, para después vencerlo con ayuda de **Terry**, **Ryo** y hasta **Iori**, su eterno rival. Parecía que todo había terminado, pero el poder de Orochi aún estaba por comenzar.





The King of Fighters '96

Llegaba 1996, el Nintendo 64 era la consola más esperada, y las imágenes de sus juegos daban la vuelta al mundo; mientras tanto, en las Arcadias, todos jugábamos **KOF 96**, que buscaba colocarse dentro del gusto de los fans a pesar de los cambios que sufrió el juego. Para empezar, el estilo gráfico era totalmente diferente, al igual que el sonoro, dando al juego una imagen fresca, renovada, lo que en conjunto con las novedades jugables era todo un deleite para los aficionados al género.

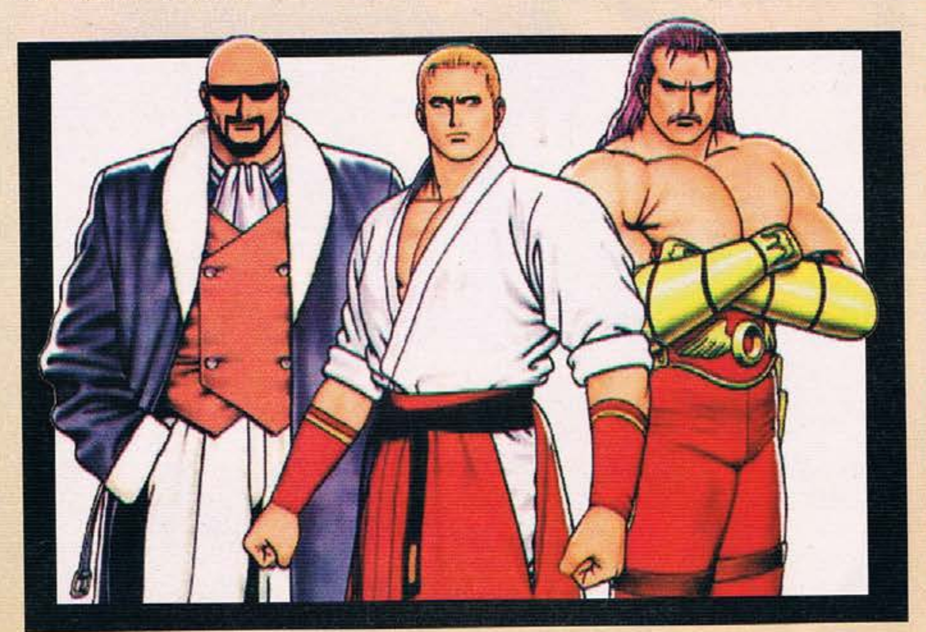






Esta ilustración era la imagen oficial para el año 1996, donde se podía apreciar el poder de Kyo Kusanagi, quien además estrenaba técnicas...

En cuanto a los equipos, se mantenían todos los de la edición anterior, pero se agregaba uno, el conocido como Boss Team, integrado por **Geese Howard**, **Wolfgang Krauser** y **Mr. Big**, que obviamente eran muy complicados de vencer, sobre todo porque sus movimientos especiales te dejaban casi sin energía. Y ya que hablamos de éstos, se modificaron para este torneo, buscando beneficiar a los que fueran perdiendo, de manera que si los realizabas mientras tenías tu barra de especial llena y la vida parpadeando en rojo, el especial era doble, por lo que causaba más daño en tus rivales, lo cual se nota perfecto en las técnicas de **Iori** y **Kyo**.



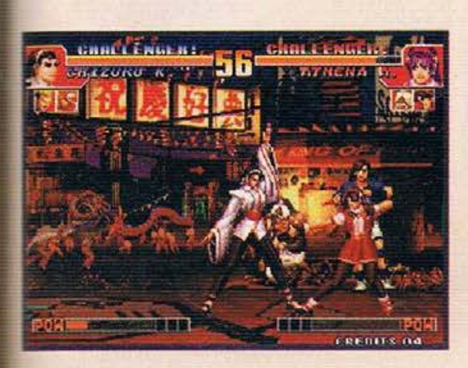
En cuanto a la historia, se continúa con el poder de **Orochi**, pero ahora su poseedor es un personaje de nombre **Goenitz**; derrotarlo no es algo sencillo, y no lo puede hacer cualquier peleador, sino alguien especial, por lo que la organizadora del torneo, una mujer de nombre **Chizuru Kagura**, se presenta ante **Kyo** y le explica que ella es parte de una antigua familia conocida como Yata, quienes en conjunto con los **Kusanagi** y **Yagami**, sellaron el poder de Orochi bastantes años atrás, y ahora quiere que sus descendientes hagan lo mismo, antes de que termine con la vida de toda la humanidad, una misión bastante complicada.

Al final del juego, de nuevo Kyo acababa con los problemas, pero el poder de Orochi ahora está en la sangre de Iori, quien debe aprender a controlarlo; Chizuru les comenta que esto no ha terminado y que deben trabajar juntos para sellar el poder de Orochi para siempre.

The King of Fighters '97

Este juego es uno de los más especiales de la serie, ya que aquí se termina la saga de Orochi, pero además de eso, el juego como tal sufrió muchísimos cambios comparándolo con versiones anteriores. En cuanto a los personajes, hubo varios debuts: tenemos a **Blue Mary**, **Ryuji Yamazaki**, **Shermie**, **Yashiro**, **Chris**, y uno de los más inusuales, **Shigo Yabuki**, fan de **Kyo Kusanagi**, al grado de que imita varios de sus movimientos, y usa una vestimenta similar; **Shingo** no tiene equipo, y sólo puede ser seleccionado editando equipo, ya que si deseas jugar con tercia predeterminada, no podrás usarlo.





En cuanto a los cambios en el modo de juego, tenemos bastantes; primero que nada, habrá dos sistemas para cargar los especiales, el Extra Mode y el Advance Mode; el primero es el que siempre han tenido los KOF: cargas poder al presionar tres botones, esquivas poderes al oprimir los golpes débiles, y puedes marcar los especiales dobles con la barra parpadeando.

Por otro lado, el Advance Mode es una barra de poder que se va llenando según como ataques o seas atacado, y cuando llega al límite, aparece un cristal en ella; puedes juntar hasta tres, y cada uno representa un especial. Para marcar los especiales dobles, debes tener al menos dos cristales y presionar todos los botones excepto patada fuerte, para activar el Time, y en ese estado marcar el especial.







Una de los detalles curiosos de la serie, es que Athena cada año estrenaba modelito.

La historia conforme avanzamos en el juego nos va atrapando cada vez más, y es que tiene detalles impactantes, como cuando Iori y Leona son poseídos por el poder de Orochi, el cual les da mayor velocidad, además de un mayor poder. Pero sin duda el momento cumbre es cuando te das cuenta de que **Chris**, **Yashiro** y **Shermie** son parte del plan para resucitar a **Orochi**, al grado que Chris es su reencarnación, e intenta destruirlo todo.



Cuando esto ocurre, la única forma de detener a Orochi es uniendo fuerzas, los dos clanes más poderosos deben aliarse con **Chizuru** para poner fin a este ser; es así que **Iori** y **Kyo** deben pelear juntos, y así lo hacen; en un esfuerzo increíble **Iori** logra detener a **Orochi**, dejándolo listo para que **Kusanagi** le conecte el golpe final, que lleva cierta dosis de venganza, ya que para que Orochi renaciera, se contemplaron varios sacrificios, entre ellos el de su novia.

Después de unos segundos, todo explota, sólo se ve a Orochi desaparecer, pero por ningún lado se distingue a Yagami ni a Kusanagi, y el juego termina... obviamente esto daba a entender que los héroes se habían sacrificado para librar al mundo de tal amenaza... pero aún quedaban muchas preguntas en el aire.



The King of Fighters ´98

Al terminar **KOF 97**, había muchos rumores, algunos decían que no habría edición en 1998, que la serie había terminado, pero por fortuna para los seguidores y amantes de los buenos videojuegos, todo era falso, y salió **The King of Fighters ´98** con el subtítulo **Dream Match Never Ends**, lo que hacía alusión a que siempre tendríamos juegos de KOF. Esta fue una edición memorable; para muchos, es el mejor de toda la saga, y uno de los mejores juegos de peleas de todos los tiempos, debido a su movilidad y a la gran cantidad de personajes que se incluyeron.



Para empezar, en cuanto a los personajes, se integraron a todos los que hayan aparecido en KOF, más algunas primicias como **Saisyu Kusanagi**, de forma que la plantilla de peleadores es de las más extensas que se hayan visto; para que te des una idea, hasta regresaron al equipo de Estados Unidos. Los gráficos mejoraron bastante en relación con su antecesor, los sprites de los personajes son de un mejor tamaño, además de que los valores se han modificado para lograr combos más vistosos.

Sin duda una versión memorable, que marcaba el final de una etapa de KOF y el comienzo de una nueva, en la que la franquicia experimentaría cambios como nunca lo había hecho; por eso, como ya comentamos, es considerado como uno de los mejores juegos en la serie, y si tienes la oportunidad, no dudes en revivir esos momentos de gloria.

The King of Fighters ´99

Al terminar la historia de Orochi, SNK se encontraba en complicaciones, pues debía realizar una historia que fuera igual de atrayente, ya que en KOF era fundamental para su éxito; no sólo el *gameplay* importaba, sino incluso lo que había detrás. Los personajes más importantes de la serie han sido sin duda **Iori** y **Kyo**, pero existía el "pequeño" problema de que en KOF ´97 habían perecido, de manera que para esta nueva edición se complicaba su incursión en el torneo, por lo que se creó una historia que justificara su presencia en el juego, y esa fue la de los clones.





Así es, en KOF ´99 la trama nos dice que **Kyo** fue rescatado después de la explosión que terminara con Orochi, todo esto por un grupo mundial llamado Nest; pero la gente de esta organización no lo hizo por amable, no, sino que tenía intenciones ocultas, y esas eran clonar a **Kusanagi** para crear un ejército invencible y así tener control total del mundo. No es nada del otro mundo, pero así se logra incorporar al elenco este querido personaje, al mismo tiempo que **Iori**, y sin explicar mucho sólo nos comentan que logró sobrevivir.







Pero esta edición no sólo presentaba una nueva historia, sino también una nueva forma de juego; la incorporación de un equipo de cuatro participantes, tres para las peleas como las conocemos, y el cuarto, al que se le denominó *striker*, el cual se encargaba de salir en cualquier momento del round (siempre y cuando lo solicitáramos) para golpear o detener al enemigo, y así incrementar el daño o aplicar un buen combo sin problemas.

Esta nueva característica te obligaba a jugar de manera más inteligente, a ser más cauteloso, debido a que si no llamabas a tu *striker* en un momento oportuno, podías quedar indefenso ante el enemigo, ya que tu personaje no se podía mover por unos instantes, hasta que tu cuarto personaje saliera totalmente.

The King of Fighters se había renovado, había cambiado totalmente el estilo que mantenía, y siendo honestos, lo hizo muy bien, y este KOF será recordado por siempre como el mejor en equipos de cuatro peleadores.



En cuanto a personajes nuevos, tuvimos varios, como Maxima, Whip o Jhun, pero quien se volvió uno de los favoritos de los jugadores fue uno de los clones de Kyo, K´(se pronuncia Key Dash), quien gracias a sus poderes de fuego y gran velocidad, podía crear combos devastadores.

The King of Fighters... el inicio del milenio

A partir de **KOF 2000**, pasó algo muy raro: los juegos comenzaron a ser monótonos, se mantuvo lo de los cuatro peleadores, pero ahora podías llamar a tus strikers de una manera más rápida, ya que no se hacía una pausa al salir en pantalla, lo que permitía jugadas repetitivas y trabadoras, que hicieron que la franquicia decayera y perdiera cierto prestigio en los locales de Arcadias, lo que aunado a la salida de juegos como Mark of the Wolves o Capcom vs SNK, provocó que SNK se viera cada vez más presionada.

Aun con todo en contra, se lanzaron versiones hasta el año 2003, pero eran prácticamente idénticas, y la historia cada vez menos interesante; para que se den una idea, seguro que recuerdan que en la última edición el juego se parecía más a un **Marvel vs Capcom**, debido a que podías cambiar los personajes en el momento que quisieras; no lo negaremos, SNK lo intentó, pero lo mejor que podía hacer era dejar descansar la serie, retomar los comienzos de The King of Fighters y planear un resurgimiento, ya que esta serie se merece estar en un primer plano, y no convertirse en un juego de peleas "X" como ya hay varios en el mercado.



Poco después de estos hechos, SNK desarrolló **KOF Neowave**, que no es otra cosa más que un KOF sin historia y apegado a su esencia, los equipos de tres, ¿y saben qué?, ha sido uno de los juegos más queridos, por lo que ahora que se rumora que la franquicia verá de nuevo la luz este año, esperamos que sea tomando las bases de Neowave, ya que eso fue lo que la llevó a colocarse en las alturas de la industria, y la verdad es que lo necesita.

Con esto terminamos este especial dedicado a KOF, que ha marcado a varias generaciones, por lo que resultaba ideal para el regreso de esta sección. Esperamos les haya gustado, pero sobre todo que los haya hecho recordar esas tardes de fin de semana, donde podían pasar horas en un local de Arcadias con los amigos.







LA COMPAÑÍA FRANCESA UBISOFT HA MOSTRADO UN GRAN CRECIMIENTO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, Y NO LO DECIMOS SÓLO PORQUE HAYA DESARROLLADO INFINIDAD DE JUEGOS PARA VARIAS CONSOLAS, SINO PORQUE LA MAYORÍA DE ESOS TÍTULOS SON SERIES NUEVAS, COMO SPLINTER CELL O RAYMAN; Y SIGUIENDO ESA TENDENCIA, AHORA TRAEN ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES PARA NINTENDO DS.



UNO DE LOS GRANDES SUEÑOS DE LA HUMANIDAD ES PODER MODIFICAR EL PASADO PARA ARREGLAR EL PRESENTE... PERO ¿ESTO SERÁ LA MEJOR OPCIÓN?

A simple vista pareciera que estamos ante una nueva versión de **Prince of Persia** (de hecho, muchos pensaron que sería una especie de clon), pero una vez que le dedicas unos minutos, te das cuenta de que aunque comparten algunas cosas como el que puedes escalar por edificios, son completamente diferentes, no tienen nada que ver entre sí, y donde se nota más es en la historia, que, a decir verdad, es uno de los puntos más fuertes del juego, ya que lo manejan de forma inesperada, desde el comienzo te quedas sorprendido, y eso es lo que vale la pena, que se salga de lo convencional.



DE REGRESO A LA COMPUTADORA...

Si piensas que la historia toma lugar en el pasado... tienes razón a medias, ya que no es así completamente, pero mejor te explicamos mejor; resulta que una organización, mediante avanzadas técnicas, puede tomar el control de personajes del pasado, y "controlarlos" a través de una computadora, algo así como lo que hemos visto en varias películas (Matrix sería el mejor ejemplo); ¿para qué hacer esto?, pues obvio, para su beneficio: buscan poder y lo quieren obtener como sea, en este caso manipulando los hechos que han ocurrido en el pasado.

La persona que pueden manejar se llama **Altair**, que es el protagonista de esta historia, donde debes cumplir varias misiones que esta organización te impondrá; antes que nada, cabe aclarar que el argumento es distinto al de las versiones caseras; lo que aquí vamos a vivir ocurre antes de esos actos, que de cierta manera complementan los vacíos y dudas que puedas tener en relación con la trama, de manera que puedas comprenderla mejor, y no como suele ocurrir con estas precuelas, que solamente dejan más huecos en la historia; de cualquier modo, como argumento único es muy bueno, y estamo seguros que te pasarás horas jugando sólo por saber qué pasará.

No te la contamos muy a fondo porque es preferible que tú la descubras, pues de otro modo perdería sentido la aventura, más porque tiene decenas de situaciones que si no ves por ti mismo, no comprenderías, así que mejor entremos en otros detalles.



Tu primer contacto con el mundo

Al comenzar la aventura quedas impactado por los gráficos; a pesar de las limitantes del sistema, han recreado un mundo en 3D fijo, es decir, no puedes girar la cámara, pero todo está diseñado de forma que no pelees con el control, sino al contrario, para que le saques provecho y puedas lucirte; además de todo esto la gente que está a tu alrededor juega un papel importante, no son sólo un adorno para que se vea mejor, sino realmente tienes una interacción con ellos para bien o para mal, todo depende de tus acciones, por lo que tienes que ser muy observador y no tomar medidas que no debas.



Vamos a ponerte un ejemplo: si tú vas recorriendo el escenario y comienzas a golpear a los habitantes sólo por diversión, ellos te van a atacar también; esto suena bien, pero va más allá, desde la apariencia, es decir, si vas por ahí corriendo con tus espadas, pues es obvio que te van a perseguir; ¿o confiarías en alguien armado que corre como loco? Por todo esto, para realizar tus investigaciones es necesario que mantengas tu arma guardada, así las personas con las que hables te van a ayudar con la mejor de las sonrisas... bueno, no sonriendo pero sí te darán lo que pidas.

El lado femenino de Assassin's Creed

Muy pocas personas deben saberlo, pero la dirección de **Assassin's Creed** corrió a cargo de una mujer, quien a pesar de haber participado en otros títulos, fue con éste donde la fama la ha alcanzado, y no sólo por la popularidad que está teniendo el juego, sino también por su belleza y simpatía.

Raymond estudió en la *McGill University*, ubicada en Canadá, y a pesar de que es muy joven (nació en 1975) tiene pasión por los videojuegos, por lo que de inmediato supo que ese era su destino, de modo que trata de transmitir nuevas sensaciones en sus juegos y **Assassin's Creed** es un gran ejemplo.

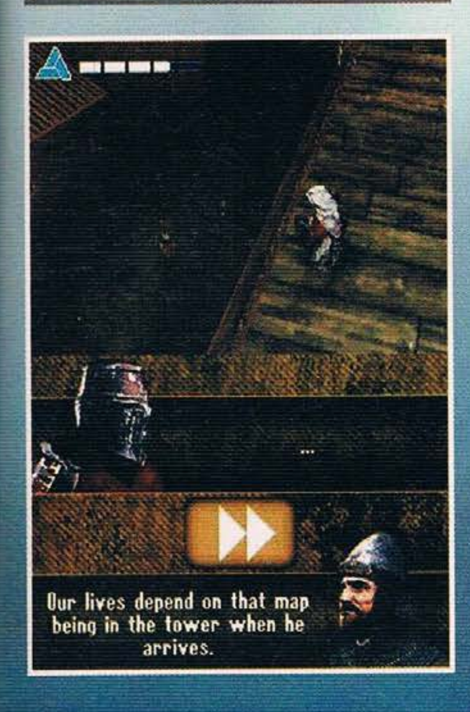


Al combinar estos botones logras infinidad de combos, pero no tendrás todos desde el comienzo, sino que tienes que ir cumpliendo objetivos para así poder acceder a ellos, que por cierto son bastante útiles, y no como en otros títulos, que obtienes combos imposibles de memorizar; nunca te olvidarás de alguno, ya que las situaciones te van a obligar a tener un repertorio amplio, pues si siempre ejecutas una sola jugada te vas a ver en graves problemas.

No todo es diálogo

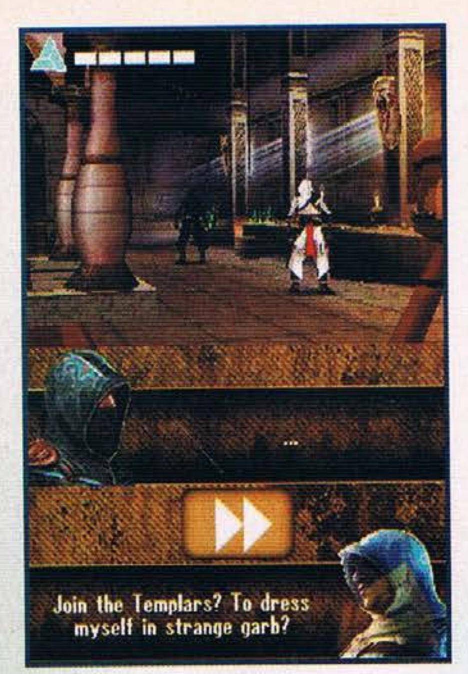
Nunca faltará la oportunidad de usar la fuerza y demostrar tu habilidad... si no todo sería muy aburrido, ija, ja, ja!; para estos casos tienes que usar tus espadas, para lo cual se ha creado un muy buen sistema de pelea: con un botón marcas ataques rápidos con tu espada, ya sabes, el clásico que debes presionar varias veces para lograr combos lucidores sin mucho esfuerzo; además, tienes un botón para los embates finales; tiene mayor fuerza, pero es algo lento, por lo que para usarlo tienes que estar a buena distancia de tus oponentes, porque si estás rodeado no te van a permitir hacerlo.

PARA CASOS ESPECÍFICOS COMO LOS INTERROGATORIOS SE HAN CREADO MINIJUEGOS ESPECIALES, Y UNOS DE ELLOS RESULTAN MUY PARECIDOS A ELITE BEAT AGENTS, DONDE DEBES SEGUIR EL RITMO DE VARIAS CANCIONES TOCANDO UNOS CÍRCULOS EN PANTALLA; PUES BIEN, AQUÍ DEBES HACER ALGO SIMILAR; TE SIRVE PARA OBTENER INFORMACIÓN O EN OCASIONES PARA PELEAR; SIN DUDA UNA GRAN IDEA DE UBISOFT, YA QUE ESOS MINIJUEGOS PERMITEN QUE TE ADENTRES MÁS EN EL JUEGO.





Altair es un personaje que guarda muchos secretos, algunos de ellos se revelarán en este título.



El poder de la creatividad

Si un juego aparece en el Nintendo DS tiene que ser porque aprovechará sus cualidades para mejorar la experiencia, y así lo hacen en este título; en la pantalla superior verás la acción, la ciudad y los movimientos de Altair, mientras que en la inferior tendrás la posibilidad de cambiar de armas, lo que vuelve muy ágiles los combates; no tienes que estar pausando o recorriendo tu arsenal hasta que tengas la que deseas, sino sólo la tomas y listo.

Lo mejor del mapa es el hecho de que te va a señalar a todos los personajes en pantalla, y así podrás distinguir quiénes son enemigos, además de ver los objetivos que debes cumplir; así, cuando comience la misión no pierdes tiempo, sólo miras tu radar y ya sabes dónde va a estar la acción, pero eso sí, de que conozcas el lugar a que llegues, hay mucha diferencia.



Lo que ocurre es que el escenario es una ciudad entera, tienes que ganar tu acceso a los sitios indicados de la manera que puedas, o sea, no esperes que sólo sea recorrer un camino amarillo, sino que tienes que escalar muros, saltar de techo en techo, columpiarte, en fin, varias acciones que deberás realizar; claro está que no hay que olvidarnos de los *puzzles*, que aunque no son tan complicados, tienen su relevancia para que puedas avanzar.

El comienzo de una gran saga

Assassin´s Creed es una serie con bastante potencial, al menos eso es lo que demuestra en su versión para NDS (en otras consolas, la gente se queja de lo repetitiva que es), donde han generado un *gameplay* amigable, fácil de comprender, pero sobre todo divertido; realmente disfrutas escalar, atacar, en fin, un juego muy completo, donde la trama te va envolviendo a cada paso. Un excelente trabajo de Ubisoft. Esperemos pronto no sólo una secuela, sino incluso una adaptación para Wii.



Encapuchados famosos

Altair nunca revela su rostro, lo que genera un misterio adicional a la historia, pero ¿quiénes más usan este recurso?; ¿han mostrado su cara? Veamos unos ejemplos, ya que son varios los han hecho para mejorar la historia o caracterización del personaje.

Batman: Es uno de los héroes más representativos de la marca **DC** de cómics, que "nació" a principios de los años 40. En la historia se nos describe cómo una persona serena, tranquila, desea combatir el crimen para deshacerse de sus traumas de la niñez, para lo cual decide convertirse en una figura que nadie pueda ver en un murciélago, y aunque sí conocemos su rostro, en el cómic nadie salvo su mayordomo lo identifica.

Kakashi: Este personaje de la serie de **Naruto** siempre tiene cubierta la mitad inferior de su rostro, es todo un enigma su identidad, nadie sabe por qué lo hace, y mucho menos lo han visto, exceptuando por los vendedores de Ramen del pueblo de **Konoha**. Se cree que en algún momento de la serie se revelará su identidad, pero por el momento es un gran misterio, de hecho la única forma en la que se ha visto su rostro, ha sido por medio de creaciones de los fans.

V: Hace poco tiempo pudimos conocer su historia por medio de la película "**V for Vendetta**". Es un personaje que oculta siempre su identidad bajo una extraña máscara de **Guy Fawkes**, mediante la cual trata de hacer conciencia en la gente, para que no se dejen manipular y quiten del poder al gobierno; al final de la cinta se revela su rostro, un momento impactante dentro de la trama.



Los expertos comentan...



Master

Desde el primer instante este juego me encantó; la historia y la forma como te desenvuelves por el escenario son elementos pocas veces plasmados de esta manera, en la que cada situación realmente te divierte. Algo que destacaría es que la pantalla táctil ha sido bien utilizada, no sólo como un mapa, sino que incluso en momentos clave debes desempeñarte a fondo en algunos minujuegos para poder avanzar, lo que exige habilidad. Es una gran apuesta por parte de Ubisoft, de la que, estoy seguro, seguiremos viendo en otros capítulos un muy buen rato.

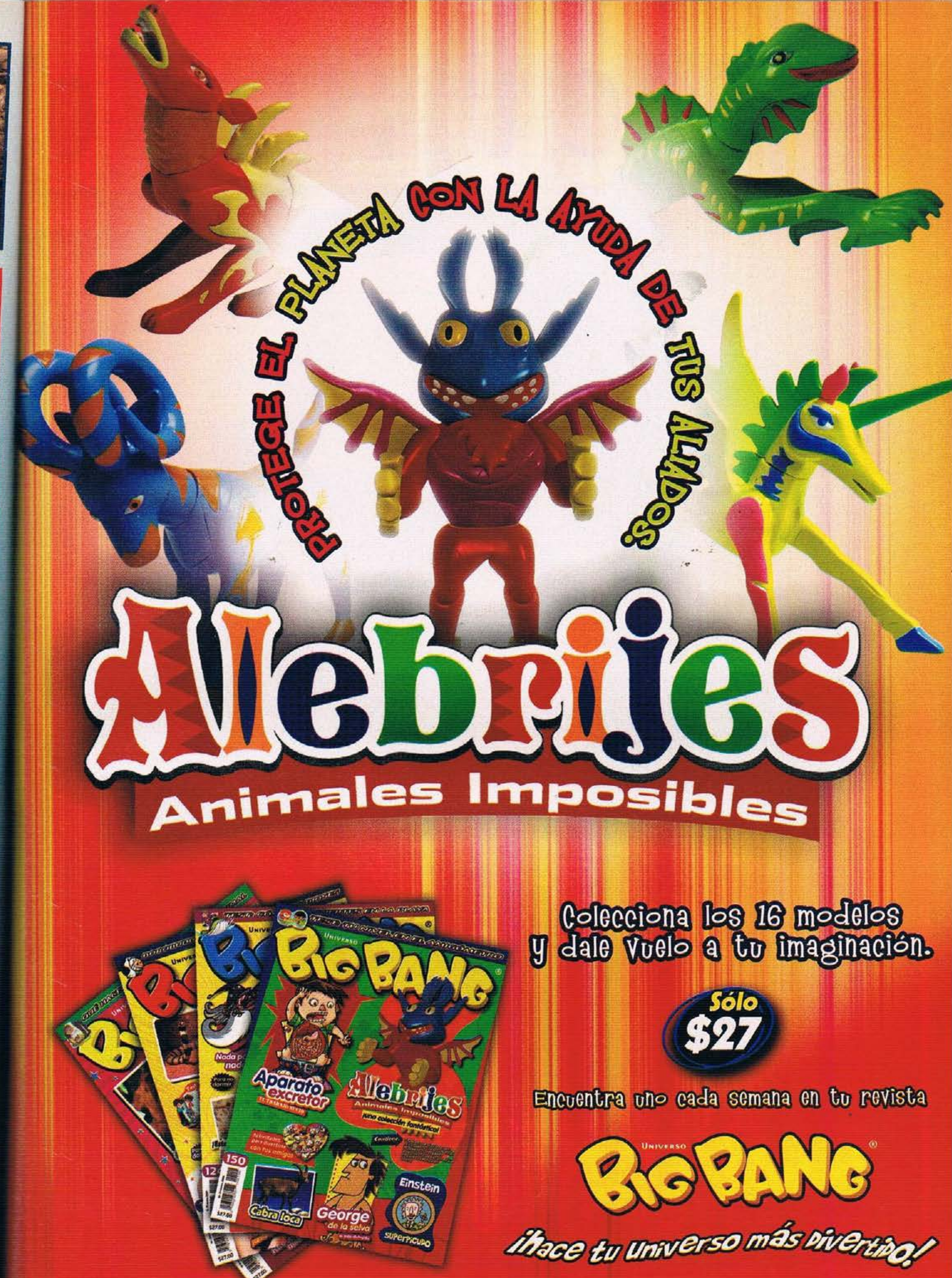


Crow

Al principio pensé que se trataría de una adaptación de la versión casera, pero me agradó más cuando supe que serían eventos previos que nos darán un *background* amplio del personaje, su historia y el porqué combate en esta cruzada. El *gameplay* para el Nintendo DS quedó bastante bien, el uso del *Stylus* no compromete las acciones, es empleado para seleccionar armas o algunos minijuegos; esto está correcto, pues luego quieren enfocar todo a la pantalla táctil, forzando el desarrollo y quedando nada bien. Para Ubisoft es un acierto más en los portátiles, una trama interesante y acción similar a **Prince of Persia**.

Panteón

El nivel de reto y estilo de juego de **AC** es muy bueno y recomendable para aquellos que busquen algo que desafíe su habilidad y tenga una historia más seria que la típica misión de salvar al mundo. Lo único que espero es que no vayan a chotear esta franquicia lanzando secuelas o precuelas a destajo, pues eso sí sería muy desagradable. Es mejor que un buen título se quede con pocas entregas a que después te harte de ver uno nuevo cada año. Si tienes oportunidad de jugarlo, no lo dudes, quedarás atrapado en su intenso *gameplay*.



PROTEGE EL PLANETA CON LA AYUDA DE TUS ALIADOS.
Alebrijes
Animales Imposibles
Colecciona los 16 modelos
y dale vuelo a tu imaginación.
Sólo
$27
Encuentra uno cada semana en tu revista
UNIVERSO
BIG BANG
¡hace tu Universo más divertido!

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

ALGO NOS ATACÓ...

A mediados del año pasado, cuando todos estábamos con nuestra entrada en la mano para ver que había hecho Michael Bay con Transformers, y luego de aventarnos los infaltables comerciales, hubo algo que captó nuestra mirada (al menos de los que no fueron por las palomitas), un tráiler de una cinta que no decía mucho pero que desde entonces iba a crear expectación, interés y sensación entre los cinéfilos. Me refiero a Cloverfield, un concepto que ha polarizado al público, pues hay quien la aborrece y quienes la enaltecen, ¿tú que lado eliges?

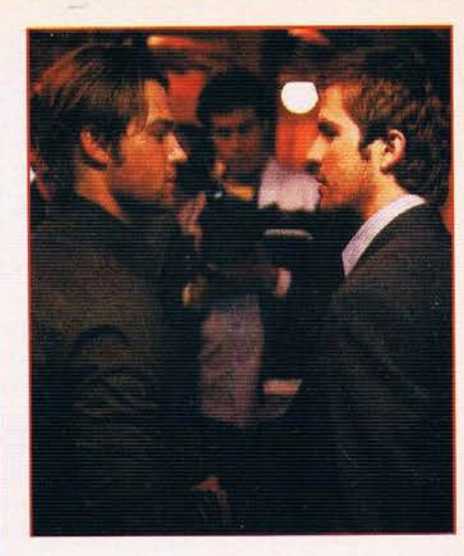
CLOVERFIELD MONSTRUO

UNO DE LOS MEJORES CONCEPTOS DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

Orson Welles logró algo fantástico en 1938, cuando junto con un grupo de colegas, transmitió, por la cadena de radio CBS una adaptación de la obra de H.G. Wells, **"La Guerra de los Mundos"**. El éxito fue mayor debido a que crearon una atmósfera tan realista y creíble que muchos cayeron redonditos, generando un caos y pánico entre los ciudadanos de Nueva Jersey. Así, Welles logró llegar al público, interactuando con ellos y creando un punto de referencia en la historia de los medios. En el caso de **Cloverfield**, lo que hizo que los espectadores estuviéramos al tanto de qué sería lo que JJ Abrams nos presentaría, fue una gran campaña de mercadotecnia viral a través de Internet. Para quienes desconozcan el termino "viral", se trata del viejo estilo de comunicación "de boca en boca" pero ahora aprovechado por la tecnología para hacerlo "de computadora en computadora" u otros medios; así, muchas campañas se han logrado ver con mayor facilidad, captando a miles de personas y luego de forma exponencial; un ejemplo de video viral es la famosa caída de Edgar, la Tigresa del Oriente, Delfín Quishpe con sus Torres Gemelas o la campaña del video macabro de la cinta **"The Ring"**; éstos los puedes checar en www.youtube.com

Previo o lo ocurrido en 1-18-08

Al inicio, JJ Abrams no dejaba ver casi nada sobre su proyecto secreto, se mantenía al margen para conservar esa expectativa, de hecho, se rumoraba que se trataría de un *spin off* de **Lost** o de alguna otra locura que tuviera que ver con personajes colosales; los nombres de **Godzilla** y otras figuras de la cultura oriental salieron de la imaginación de la gente, pero eran puras suposiciones. Sin embargo, de que hay referencias entre sus trabajos, es un hecho. Por ejemplo, el misticismo de **Lost** se basa en que todos en la isla no saben al principio qué los ataca, viven en la incertidumbre, en la duda total, tal como lo hacemos nosotros hasta el momento al ver cada capítulo; no sabemos bien qué va a ocurrir, quién tiene la razón y qué nuevas sorpresas encontrarán los pasajeros del vuelo 815 de Ocean Airlines. Esto mismo sucede en **Cloverfield**: algo ataca la ciudad de Nueva York... ¿qué es?, no lo sabemos; ¿por qué?, quién sabe... Esto es el corazón de la historia, que no sepas mucho y te mantengas interesado, buscando y sacando conclusiones, es decir, la idea es interactuar con el público, algo similar a lo hecho por Welles.



La pauta para Cloverfield: Monstruo inició en junio de 2006 cuando el productor, escritor y director J.J. Abrams y su hijo estaban de gira por Japón para Misión: Imposible III. "Es una película de Cameron Crowe con Godzilla combinada con El Proyecto de la Bruja de Blair", comentó Abrams.

Lovecraft... ¿Una referencia para JJ Abrams?

Ph´nglui mglw´nafh Cthulhu R´lyeh wgah-nagl fhtag

Continuando con el hecho de que **Cloverfield** no es algo definido al 100 por ciento y que sólo Abrams y sus colaboradores saben bien qué onda, nosotros no podemos más que especular, pero si has leído un poco de H.P. Lovecraft (1890-1937) y más aun de **Los Mitos del Cthulhu**, notarás que la bestia a quien hace referencia Lovecraft es un enorme ser que surge del océano, con figura humanoide y cabeza de calamar con varios tentáculos (¿recuerdas a **Davy Jones de Piratas del Caribe**?, pues algo así pero en grandote y más monstruoso). Se trata de un primigenio, y según la mitología del autor, hay seres que viven en dimensiones paralelas a la nuestra, pero otros como el **Cthulhu** habitan en este mundo, manteniéndose en un estado latente por miles de años.

Junto a esta impactante figura, viene un grupo de "soldados" que son mitad humanos, mitad batracios y salen de las aguas cuando la bestia necesita aire fresco. Cambiando a **Cloverfield**, la "cosa" que ataca es acompañada de sus parásitos (quienes caen de la espalda del monstruo luego de que éste se la rasca con un edificio -no es broma-) y son quienes también causan estragos en la ciudad. "Los parásitos" son criaturas horribles, del tamaño de un perro, que arrasan la ciudad y exacerban la pesadilla que todos viven," dice Abrams. Lo que atacó NY vino del mar, tiene características mutadas y es enorme, no será el **Cthulhu**, pero a mi humilde criterio, mínimo hay algo de referencia, ¿o no? Si te preguntabas qué rayos dice el subtítulo del párrafo anterior, es lo siguiente: "En su morada de R'lyeh el difunto **Cthulhu** aguarda soñando".

El concepto del monstruo es sencillo, según Abrams. "Es un recién nacido. Está confundido, desorientado e irritable. Ha estado debajo del agua por miles y miles de años", afirma.

Referencias y más referencias

Es obvio que JJ Abrams tenía la idea de crear algo basado en las fantásticas historias japonesas de **Godzilla** y otros monstruos enormes que se pelean o destruyen ciudades enteras; lo que quizá no quería es que su creación fuera parte de una franquicia y tal vez por ello planearon producir un concepto nuevo, con miles de referencias tácitas y otras muy evidentes que incluso vemos a lo largo de la película (Bob Esponja, Alias, King Kong, entre otros). A continuación te daré una breve descripción de la cinta, espero que ya la hayas visto, y si no, ¿qué esperas?, ¡réntala o cómprala cuanto antes!





CLOVERFIELD: MONSTRUO (2008)

Dirige: Matt Revees.
Produce: JJ Abrams.
Guión: Drew Goddard.
Actúan: Lizzy Caplan (Marlena), Jessica Lucas (Lily), TJ Miller (Hudson), Michael Stahl-David (Rob), Odette Yustman (Beth), Mike Vogel (Jason).



Cloverfield es una película de ciencia-ficción de bajo presupuesto (comparándola con otros filmes hollywoodenses) que involucra a actores prácticamente desconocidos y cuya campaña viral logró posicionarla como una de las cintas más esperadas en mucho tiempo. La técnica de grabación se puede cotejar con **The Blair Witch Project**, pues en **Monstruo** se emplea la toma de grabación en mano, como una forma de argumentar que es un testimonio, una serie de eventos grabados incidentalmente por un grupo de amigos.

La película inicia con una pantalla de barras de colores, para luego notificar al receptor que se trata de un extracto de video proveniente de una tarjeta SD "localizada en el área antes conocida como Central Park" y que contiene información propiedad de EEUU perteneciente al caso **Cloverfield**. Debido a lo anterior, no esperes tomas tradicionales, pues el camarógrafo no fue otro que un civil como tú o yo; de hecho, notarás movimientos bruscos y cortes inesperados, obviamente son deliberados, siendo ideales para enfatizar a la grabación amateur.

LA MEJOR FORMA DE CORRER A LOS BORRACHOS DE UNA FIESTA

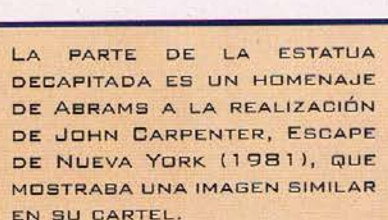


Jason –junto con su novia **Lily**- le organiza una fiesta de despedida a su hermano **Rob**, quien se va como vicepresidente de una compañia muy "cool" con sede en Japón. Todo va a pedir de boca y **Hudson**, un amigo mutuo, es el encargado de grabar cada aspecto para documentarlo como si fueran XV años o una boda. Durante el jolgorio ocurren diversas situaciones comunes, así como el disgusto de **Rob** con **Beth** (a quien le tiene puesto el ojo desde hace tiempo), pero en un instante todo cambia. Un fuerte impacto sacude la ciudad, un rugido se escucha muy a lo lejos y... las luces se apagan. Entrados en pánico descubren por la TV que hubo una explosión en los muelles de Manhattan. La tensión aumenta, para luego ser testigos de cómo la cabeza de la Estatua de la Libertad es arrancada y arrojada a kilómetros de distancia, hacia una calle de la Gran Manzana. ¡Algo está ocurriendo! ¿Serán atentados terroristas? ¿Una invasión? Nadie sabe nada, pero de pronto observan edificios caer y a lo lejos sólo pueden apreciar una enorme figura que se oculta entre el polvo de los escombros...









LA PARTE DE LA ESTATUA DECAPITADA ES UN HOMENAJE DE ABRAMS A LA REALIZACIÓN DE JOHN CARPENTER, ESCAPE DE NUEVA YORK (1981), QUE MOSTRABA UNA IMAGEN SIMILAR EN SU CARTEL.

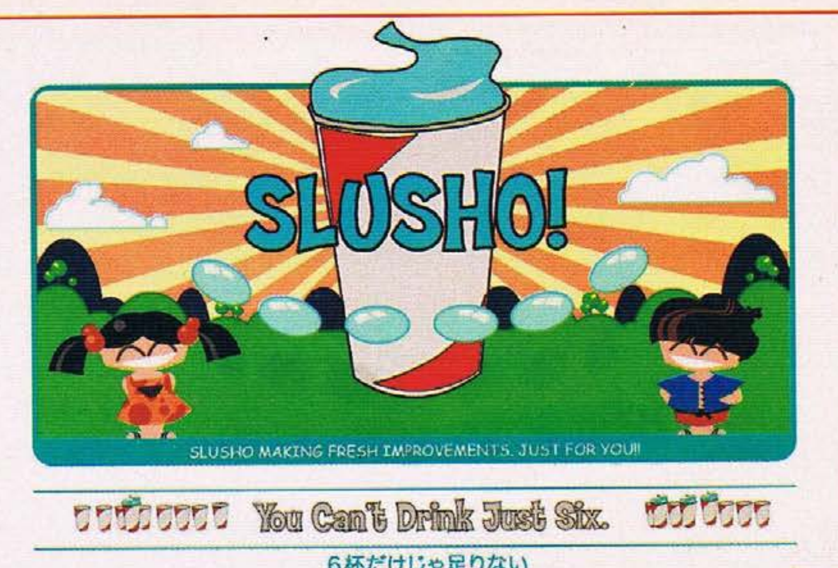
¡A HUIR SE HA DICHO!

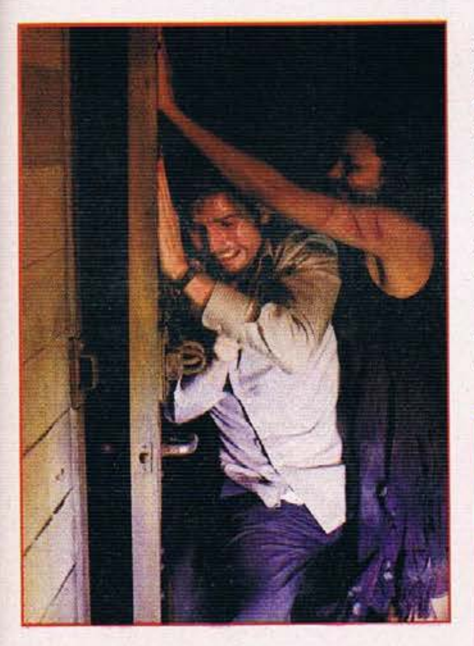
Todos deciden escapar juntos, pero de pronto **Rob** recibe una llamada de **Beth** que le pide ayuda, pues está atrapada en su edificio... el donjuán se arma de valor y decide ir a rescatarla... a él se unen sus amigos, quienes –grabando a pesar de todo- serán parte de esta impactante aventura; el monstruo avanza cada vez más al corazón de la ciudad, destruyendo todo lo que se encuentra a su paso... cientos de sus parásitos están invadiendo las calles y túneles, destrozando a la ciudad y aniquilando a sus habitantes, ¿qué será esa amenaza?; ¿por qué en NY?; ¿será el único?

Detrás de Cloverfield

Ojo, lo siguiente podrían ser spoiles...

Luego de ver la película, surgen muchas dudas, quizá más de las que quisiéramos (esto es parte del plan de Abrams). ¿Un monstruo? Empecemos con las especulaciones; es probable, Abrams y Revees así lo dan a entender, pero mientras él está pateando los edificios de Nueva York, hay un ataque en el puente de Brooklyn, ¿será otro o el mismo? Lo que pienso es que no puede andar de un lado para otro tan rápido, entonces, ¿uno más estaba aún en el agua y fue quien derrumbó el puente? Estas criaturas son inmensas, tanto como un rascacielos; ¿entonces el último monstruo que se ve al final es un tercero? Quizá... pues recuerda que su tamaño no es tan colosal como se vio en Manhattan, ¿o será que mi visión estaba afectada por los cambios de cámara? Tal vez sea uno solo o no, pero es un hecho que se trata de apenas el inicio de una historia que dará para mucho más.









Cambiemos a los hechos. Cuando mencioné que Abrams creó todo un concepto y la similitud con Welles, es por lo siguiente. Para **Cloverfield** se crearon varias páginas de Internet (www.slusho.jp, www.tagruato.jp, www.1-18-08.com, entre otras), con el fin de hacer que pareciera algo real. Tagruato es una supuesta compañía japonesa que tiene varias subdivisiones; Slusho es un raspado de diferentes sabores con un néctar especial que extrajeron de las profundidades del mar. Boldfutura se encarga de la investigación espacial y tecnología avanzada. ParafFUN! Wax Distributors desarrolla productos derivados del petróleo. Yoshida Medical Research es una firma de investigación genética enfocada en la exploración en mar profundo, buscando nuevos productos químicos en seres vivos para uso médico o comercial. En las páginas te dan pistas para que vayas conociendo qué onda con la película, así como para enterarte de esta compañía japonesa que tiene que ver mucho con lo ocurrido, su potente néctar es crucial, y Slusho (que primeramente apareció en la serie Alias) se cree que es la compañía a donde va a trabajar **Rob**. Sin embargo, Abrams comenta que la única página oficial de **Cloverfield** es www.1-18-08.com.

Detalles que te harán pensar:

Si quieres ver otra acción del monstruo, checa en www.youtube.com el video: Hundimiento de plataforma.

En la página www.cloverfieldmovie.com si presionas en "About the movie" verás un pop up que dice "... un monstruo del tamaño de un rascacielos que desciende sobre la ciudad...".

Al final de la película, en la toma de Beth y Rob en los juegos, hay un paneo con el mar de fondo, allí se logra apreciar un tremendo splash; algo cayó, ¿qué?, no se sabe. Fecha: abril de 2007. El monstruo ataca un mes después.

Una comentario en la página de Slusho dice: "Slusho makes my stomach explode with happy!!". ¿Te recuerda a algo?

Cuando Abrams entró en una tienda con Henry, su pequeño hijo, y observó una gran cantidad de juguetes de Godzilla. "Me impresionó que este monstruo hubiera durado tanto, algo que no sucede en Estados Unidos," dice.

Sólo me queda decir que se mantengan pendientes, porque seguro habrá secuelas y falta mucho por ver qué atacó a NY; también hay blogs de los personajes y un cómic, así que es un mundo de información. Ya con esta me despido, cuatachos. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: **hugoh@clubnintendomx.com** o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección:

Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF

¡Hasta la próxima!



Advance Wars: Dual Strike
Nintendo DS

Activa mapas extra
Simplemente introduce el cartucho de GBA de las versiones anteriores de Advance Wars en tu Nintendo DS y haz lo siguiente:

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Advance Warpaper	Cómpralo por un punto cuando insertes Advance Wars (GBA) en tu Nintendo DS.
Advance Warpaper 2	Adquiérerlo por un punto cuando insertes Advance Wars II (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Hachi's Land	Cómpralo por un punto cuando insertes Advance Wars (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Lash's Land	Adquiérerlo por un punto cuando insertes Advance Wars II (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Nell's Land	Cómpralo por un punto cuando insertes Advance Wars (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Strum's Land	Adquiérerlo por un punto cuando insertes Advance Wars II (GBA) en tu Nintendo DS.

Habilita nuevos comandantes
En cuanto hayas activado a los dirigentes, aún debes comprárselos a Hachi, el costo lo incluimos al final del código.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Adder	Termina la misión 26 en campaña normal - 1000 puntos.
Candle	Acaba la misión 26 en campaña normal - 3500 puntos.
Chakka	Finaliza la misión 26 en campaña normal - 3500 puntos.
Flak	Termina la misión 26 en campaña normal - 3500 puntos.
Grimm	Completa la misión 20 en campaña normal - 1000 puntos.
Hachi	Termina la campaña normal con un rango S - 2000 puntos.
Hawke	Acaba la misión 26 en campaña normal - 1000 puntos.
Javier	Finaliza la misión 20 en campañanormal - 1000 puntos.
Lash	Completa la misión 26 en campaña normal - 1000 puntos.
Nell	Termina la campaña normal con un rango A - 2000 puntos.
Sasha	Acaba la misión 20 en campaña normal - 1000 puntos.
Zipo	Termina la misión 26 en campaña normal - 3000 puntos.



Misiones extra
Con esto podrás activar las misiones de bonus, y por consiguiente, nuevas unidades de combate.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Misión 11	En la misión 10, captura la ciudad que está al Este de tu cuartel.
Misión 14	En la misión 13, captura la ciudad que está en la esquina Noroeste.

Ghost Squad
Wii

Consigue nuevos trajes y uniformes
En el menú principal encontrarás la opción de password.

SECRETO	OBJETIVO
Vaquero	Nivel 23
Camuflaje-desierto	Nivel 07
Guerrero del futuro	Nivel 38
Uniforme dorado	Nivel 99
Ninja	Nivel 50
Traje de panda	Nivel 60
Policía	Nivel 10
Camuflaje-cielo	Nivel 18
Tipo rudo	Nivel 15
Camuflaje-urbano	Nivel 30
Policía virtual	Nivel 34
Uniforme Segunda Guerra Mundial	Nivel 20

Donkey Kong Barrel Blast
Wii

Activa nuevas copas y personajes
Realiza lo siguiente para obtener el resultado deseado.

CÓDIGO	OBJETIVO
Diamond Cup	Completa la Sapphire Cup en Rookie.
Platinum Cup	Finaliza la Diamond Cup en Rookie.
Random Cup	Termina la Selection Cup en cualquier dificultad.
Sapphire Cup	Concluye la Topaz Cup en Rookie.
Selection Cup	Completa la Diamond Cup en Rookie.
Cranky Kong	Compite contra él en Candy's Requests, nivel 3, misión 24.
Deluexe Barrel DK	Finaliza todos los Candy's Challenges.
Funky Kong	Termina la Diamond Cup en Rookie.
Kalypso	Concluye la Sapphire Cup en Rookie.
King K. Rool	Compite contra él en Candy's Requests, nivel 4, misión 31.
Kludge	Completa la Diamond Cup como un Kremling.
Klump	Compite contra él en Candy's Requests, nivel 2, misión 16.
Kopter	Finaliza la Topaz Cup como un Kremling.
Lanky Kong	Acaba la Topaz Cup en Rookie.
Tiny Kong	Concluye la Saphire Cup en Rookie.
Wrinkly Kong	Termina la misión en nivel 4 challenges, en donde debes ayudar a Wrinkly Kong con la carrera.

Sonic Riders: Zero Gravity
Wii

Activa nuevas copas y personajes
Realiza lo siguiente para obtener el resultado deseado.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
80s Boulevard	Termina la Babylon Story.
90s Boulevard	Completa la Babylon Story.
Amigo	Finaliza todas las misiones en Story Mode.
Angel/Devil Gear	Acaba la Heroes Story.
Billy Hatcher	Completa todas las misiones en el Story Mode.
Blaze	Termina la Babylon Story.
Chaos Emerald Gear	Obtén el Extreme Rank en todas las misiones dentro del Story Mode.
Cream the Rabbit	Completa la Team Sonic's Story.
Eggman	Finaliza la Babylon Story.
MAG Gear	Acaba todas las misiones en el Story Mode.
NiGHTS	Termina todas las misiones en Story Mode.
Rouge the Bat	Concluye la Team Sonic's Story.
SCR-GP	Acaba la Babylon Story.
SCR-HD	Derrota a SCR-HD durante una Free Race.
Shadow the Hedgehog	Acaba la Team Sonic's Story.
Silver	Completa la Babylon Story.
World Grand Prix Mode	Finaliza la Team Sonic's Story.





Driver Parallel Lines
Wii

Estrellas coleccionables
Al conseguir las estrellas doradas del juego en el mapa, podrás ganarte una de las siguientes cualidades. Toma en cuenta que en cuanto llegues a la etapa del 2006 se borrarán y deberás obtener las de tu nueva etapa.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Doble capacidad de municiones	Junta 30 estrellas.
Doble durabilidad del auto	Consigue 40 estrellas.
Mejoras del vehículo gratuitas	Reúne 50 estrellas.
Incrementa la energía	Colecta 10 estrellas.
Aumenta el nitro	Obtén 20 estrellas.

Activa nuevos vehículos
Completa las siguientes carreras en el juego para obtener los beneficios.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Andec Racer	Gana el circuito Jersey en 1978 (hard).
Bonsai Racer	Triunfa en la carrera La Guardia en 1978 (medium).
Brooklyn Racer	Vence en el circuito Jersey en 1978 (medium).
Hot Rod	Gana la carrera Driver GP Long Island en 2006.
Raven Racer	Triunfa en la carrera Driver GP Long Island 1978.
San Marino Racer	Vence en la carrera Hunts points en 1978 (en primer lugar en hard).

Otras opciones
Simplemente consigue que el kilometraje de tu vehículo llegue a lo indicado abajo.

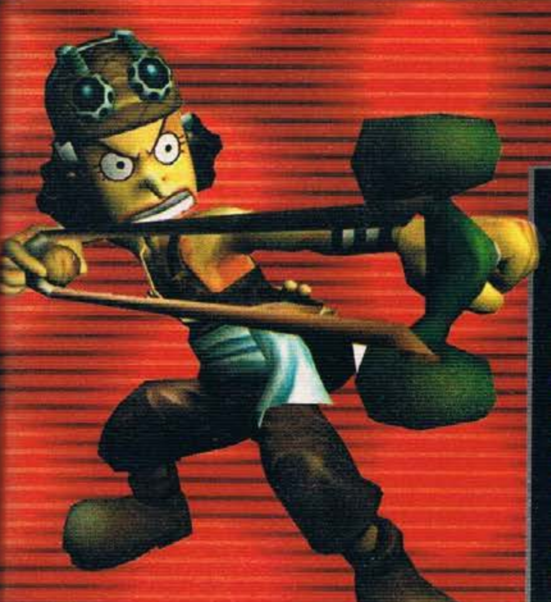
SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Modalidad Far Out	Alcanza las 900 millas.
Modalidad Night Night	Rebasa las 700 millas.
Juega como un policía o como un peatón	Llega a las 666 millas y dale un melee attack a la persona con la que quieras jugar.
Modo Shortest Day	Consigue 800 millas.

Scarface: The World is Yours
Nintendo GameCube

Nuevos códigos
Para poder activar estas acciones, necesitas pausar el juego y después seleccionar la pantalla de "Cheats"; allí es donde insertarás la clave de tu interés.

CÓDIGO	SECRETO
OLDFAST	Corredor antiguo.
666999	Bacinari
BLACK	Traje negro.
BLUESH	Traje azul con sombras.
DOZER	Bulldozer
MARTHA	Cambia la hora del día.
NOBALLS	Decrece el "heat" de la banda.
FLYSTRT	Disminuye el "heat" de la policía.
DUMPER	Transporte de materiales.
FPATCH	Llena la barra de "Balls".
GRAYSH	Traje gris de Tony con lentes de sol.
HAWAII	Playera con detalles hawaianos.
HAWAIIG	Playera con detalles hawaianos y lentes de sol.
DONUT	Incrementa el "heat" de la policía.
GOBALLS	Aumenta el "heat" de la banda.
SHAZAAM	Rayo.
AMMO	Municiones al máximo.
TUNEME	Pista real de la música "The World is Yours".
MEDIK	Regenera la energía.
TBURGLR	Repara el vehículo.
BUMMER	Estampida.
RAINY	Cambia la lluvia.
WHITE	Traje blanco.
WHITESH	Traje blanco con sombras.





One Piece Grand Battle
Nintendo GameCube

Activa el cuarto traje de los Straw Hat

En la pantalla de inicio, mantén presionado el botón R y marca la secuencia abajo mencionada; si lo haces bien, escucharás un sonido de confirmación.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Cuarto traje de Chopper	Izquierda, A, Derecha, X, Y, Izquierda, Derecha, B.
Cuarto traje de Luffy	Arriba, X, Arriba, X, B, A, A, Arriba.
Cuarto traje de Nami	Izquierda, X, Izquierda, X, Y, Y, B, Abajo.
Cuarto traje de Sanji	Arriba, X, Abajo, X, Y, B, Y, X.
Cuarto traje de Usopp	Derecha, X, Derecha, X, A, Y, B, X.
Cuarto traje de Zolo	Abajo, X, Abajo, X, B, A, A, Y.

Nuevos personajes

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Hawk-Eyes Mihawk (todos los modos)	Después de activar a Red-Haired Shanks, juega el modo de historia con Roronoa Zolo en Very Hard y termínalo con un ataque secreto para activarlo.
Red-Haired Shanks (todos los modos)	Luego de habilitar a Tony Tony Chopper, termina el modo de historia con Luffy en Very Hard.
Tony Tony Chopper (todos los modos)	Después de activar a Ms. Sunday, acaba el modo de historia en Hard o Very Hard con Monkey D. Luffy.
Buggy the Clown (modo de historia)	Concluye el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.
Captain Chaser (modo de historia)	Finaliza el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.
Captain Kuro (modo de historia)	Acaba el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.
Don Krieg (modo de historia)	Completa el modo de historia en cualquier dificultad con los cinco piratas de Luffy.
Ms. Sunday (todos los modos)	Termina el modo de historia en cualquier dificultad con Buggy, Kuro, Krieg, Arlong y Chaser.
Saw-Tooth Arlong (modo de historia)	Finaliza el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.

Naruto: Clash of Ninja
Nintendo GameCube

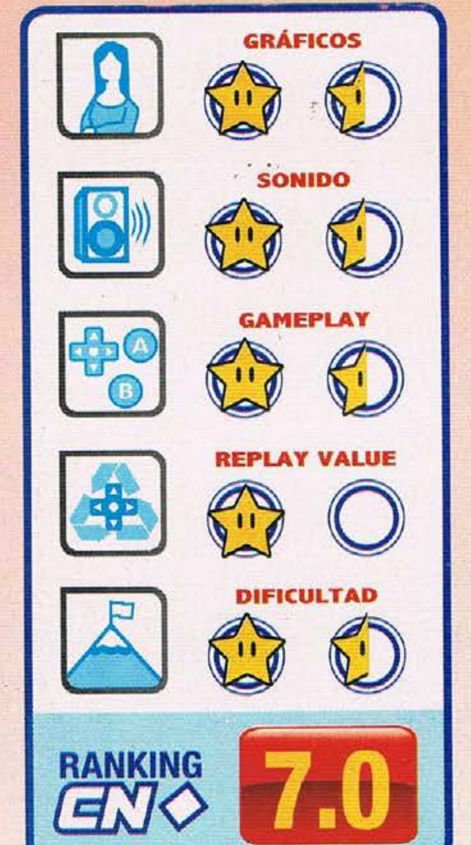
SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Attack Power 4	Obtén el primer lugar en Time Attack con cualquier personaje.
Máxima dificultad (4)	Llega a la primera posición en Survival Mode.
Kyuubi Naruto (Personaje)	Después de que obtengas a Rock Lee, completa el juego dos veces con cada personaje en el modo de un jugador. Cuando lo hayas hecho, un mensaje te dirá que presiones Z ó X en la pantalla de selección de personaje (el cursor debe estar en Naruto).
Rock Lee (Personaje)	Para jugar con Rock Lee, completa el modo de historia sin continuar hasta la batalla con Zabuza. Después de vencer a Zabuza, Rock Lee podría retarte. Derrótalo y la historia termina después de otra escena. Ahora ya puedes elegirlo en los otros modos de juego.
Sharingan Kakashi (Personaje)	Termina el juego en el modo individual después de activar a Kyuubi Naruto con Kakashi. Ahora un mensaje te dirá que presiones el botón Z ó X durante la selección de personaje. Recuerda que el cursor debe estar sobre la imagen de Kakashi.
Sound Test	Finaliza el juego por lo menos una vez con un personaje ordinario después de obtener todos sus archivos ninja en el modo individual para activar el Sound Test.
B Courses	Termina todos los cursos en Grado C.

BULLY

SCHOLARSHIP·EDITION

Los días de escuela son algo imposible de olvidar: los exámenes, los amigos, maestros, y hasta la señora que te vendía papas fritas estarán en tu mente para siempre; pero qué mejor que poder revivirlos, ¿no crees? Y no nos referimos a que vuelvas a inscribirte, o que nunca salgas de la escuela, no, sino a que lo hagas por medio del videojuego de Bully: Scholarship Edition. Este título, producido y desarrollado por Rock Star, causó polémica en el pasado, y ahora en esta versión para Wii veremos si las críticas llevan razón o si solamente son a causa del poco entendimiento que tienen algunas personas con el videojuego.

¡Que no se te haga tarde! Pon a tiempo tu despertador, porque las clases en tu Wii están a punto de comenzar!



En el ojo del huracán

Bully es un juego que salió para una consola de 128 *bits* hace un par de años, en el que se trata de recrear la vida de un estudiante dentro de la escuela, pero desde una perspectiva divertida, con algunas peleas, claro, aunque realmente nada es verdaderamente "pasado", es decir, si crees que por ser de los creadores de GTA mantendrá esa línea, estás en un error. Por lógica, mantiene algunos detalles de la violenta serie de Rock Star, pero sólo en cuanto a los ambientes libres y algunas misiones, porque en realidad tiene un planteamiento distinto, nada que ver con la violencia sin sentido de sus otras creaciones.



Lo anterior no le importó mucho a los detractores de la compañía, y tacharon al juego de violento y perjudicial para los que le dedicaran tiempo, porque, según ellos, tendría efectos secundarios en su vida escolar. Pero bueno, a pesar de esto, el juego salió a la venta y fue todo un éxito, por lo que ahora que Wii es la consola más popular del mercado, se decidió hacer esta translación para darle nueva vida gracias al control del sistema. Antes de comenzar con la revisión del juego, queremos comentar que el contenido, aunque no es violento en exceso, es apto sólo para mayores de edad.





Compañía: **Rock Star**
Desarrollador: **Rock Star**
Categoría: **Acción**





El inicio del ciclo escolar

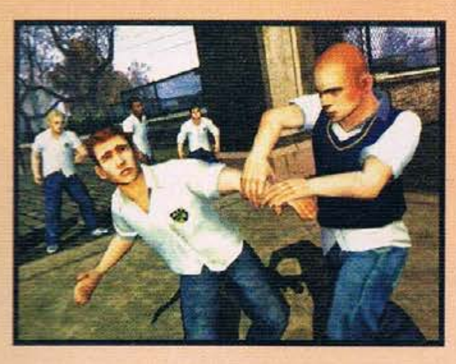
Llegar a una escuela nueva no es nada fácil, no tienes amigos, no estás acostumbrado al ambiente ni a la manera como se llevan las clases; verdaderamente estás en problemas, y es precisamente esto lo que le toca vivir al protagonista de **Bully**. Tomarás el papel de **Jimmy Hopkins**, quien acaba de entrar al Instituto Bullworth, pero no por haber terminado una educación previa o por ser promovido debido a buena conducta, sino todo lo contrario: es un chico problemático que experimenta desunión familiar y por lo mismo tiene que liberar esa tensión de alguna manera, aunque sea en la escuela.



Su primer día pintaba para ser distinto, tal vez pensaba en estudiar y hasta en llevarle una manzana a su maestra, pero al llegar al colegio se da cuenta de que las cosas no serán fáciles, todo está dividido en los típicos grupitos, por lo que tener amigos es algo que no se ve en el horizonte, y menos cuando son tan cerrados en ese sentido; ya sabes, si eres el nuevo tienes que pasar por un proceso de "aceptación", que implica ser el centro de las bromas pesadas; ¿te vas a quedar con los brazos cruzados?

No te salgas de clase

Contrario a lo que pareciera, dentro del juego no sólo vas a estar vagando por los pasillos en busca de víctimas para tus "travesuras", sino también debes entrar a todas tus clases, y no porque desees ser el número uno en promedio, sino porque de este modo aprenderás diversas fórmulas químicas o consejos artísticos para generar mejores proyectos para tus bromas, así que tienes que ser responsable y cursar todas tus asignaturas.



Claro está que también puedes elegir quedarte fuera del salón, y arreglártelas sin ningún tipo de conocimiento, pero no te garantizamos que las cosas vayan como lo planeas, así que mejor hazte a la idea de que debes ser cumplido; además no son nada aburridas, en ellas se presentan acciones que deberás completar como si fueran microjuegos de **Wario Ware**, y en los que el control del Wii tiene gran importancia, como por ejemplo la disección de una paloma, que por cierto resulta parecido en tu *gameplay* a **Trauma Center**.

¡Quiero salir de vacaciones!

Dejando de lado los comentarios negativos, **Bully** es muy buen juego, te hará pasar grandes momentos, y aunque es sólo para un jugador, no hay nada como disfrutarlo con los amigos, ya que se reirán de todas las situaciones que pases. ¿Lo debes jugar?, claro, si ya tienes 18 años cumplidos.



Fuiste a la escuela si...

En el colegio pasamos muchos años de nuestra vida, por lo que las situaciones graciosas no se hacen esperar; aquí te dejamos con algunas que recuerdas o seguro aún realizas.

- Anotar las respuestas del examen en una goma de borrar para pasarla a un compañero en desgracia.
- Escribes nombres de gente "famosa" en la lista de asistencia, creando una confusión en tus profesores.
- Cuando te faltan uno o dos puntos para pasar una materia, pides al maestro que te deje un "trabajo especial" para conseguirlos.
- El viernes por la tarde ves el reloj cada instante durante la última clase, pero mientras más lo observas más lento avanza.
- Te llevas tu Game Boy o Nintendo DS para las horas libres... pero siempre terminan sacándote del salón por jugar dentro de él.

Los expertos comentan...



MASTER

Antes que nada, quiero decir que aunque el juego es algo "violento", no tiene nada que ver con **Manhunt 2**, así que no se preocupen por escenas demasiado explícitas; el título es muy bueno, se nota que las misiones extras se hicieron pensando en el control del Wii, así como también algunos minijuegos, que cambiaron radicalmente su estructura, para que fueran más sencillos de ejecutar. **Bully** no es para todos, pues seguro habrá quien no le vea lo gracioso a protagonizar una pelea en el recreo, pero para los que sepan disfrutarlo, será una experiencia que recordarán.



CROW

Para esos momentos en que piensas que en la escuela no pasa nada interesante, te presentamos **Bully**, uno de los juegos con temática diferente que ya está disponible en el Wii. Como leíste, se trata de la vida de los abusadores de las escuelas, esos tipos clásicos que te roban el sandwich, pero que también podrás darle su merecido. Está diseñado con una buena calidad gráfica y sonora, las acciones a realizar son diversas y siempre tendrás algo que hacer en los pasillos o en el patio, buscando cómo molestar a la gente. Un juego curioso y entretenido.

PANTEÓN

Ser estudiante siempre ha sido una tarea de riesgo, pues además de tener que aprender las lecciones, debes cuidarte de que no te pateen el trasero, conquistar a la chica de tus sueños y cuidar la relación con tus camaradas para poder hacer de la escuela una experiencia menos terrible. En cuanto a *gameplay*, **Bully Scholarship Edition** es divertido, además de que podrás explorar los enormes escenarios a placer para ir de un lado a otro; aunque el aspecto gráfico no es tan impresionante, se compensa con la libertad y variedad de este original título que no dudo en recomendarte.

ÚLTIMA PÁGINA

ESTO ES ALGO DE LO QUE VERÁS EN MAYO

Hemos llegado al final de esta edición, pero ten por seguro que seguiremos en contacto para brindarte lo último en el universo de Nintendo, ya sea a través de nuestro Podcast, página de Internet, blog o en los foros, donde podrás conocer a otros jugadores y comentar sobre los temas del momento y otros de interés general. Mientras tanto, te dejaremos con un avance de lo que verás en la próxima edición de Club Nintendo. Estaremos esperando tus comentarios sobre el regreso de la sección de Arcadias. ¿Te gustó? ¿Cuál quisieras que revisáramos? ¡Escríbenos a la dirección que ya conoces! ¡Nos leemos en mayo!

Agatha Christie: Then There Were None (Wii)

Al escuchar la palabra misterio, a muchos se les vendrá a la mente una imagen de **Shaggy** y **Scooby**, pero para otros les hará *click* el nombre de Agatha Christie, una talentosa escritora y referencia obligada cuando se habla de novelas de misterio. Sus historias son en verdad envolventes y consiguen que no le quites los ojos a sus escritos; ahora bien, ¿te imaginas un juego basado en una historia de ella? El resultado es plausible, aprovechará las cualidades de movimiento del Wiimote y Nunchuk tal como ocurre en los juegos tradicionales de aventura en PC, pero llevados a nuevos niveles de interactividad. Tendrás libertad de movimiento de los personajes, podrás encontrar pistas o inspeccionar los escenarios, todo con el puntero. ¿Quieres saber más? ¡Nosotros te diremos todo!



Ninja Reflex (Wii)

¡Llegó el momento de poner a prueba tus reflejos ninja! Esperemos que todos estos años de ver películas de Bruce Lee y Jackie Chan te hayan servido de algo, porque Electronic Arts nos presenta una singular propuesta para el Wii y Nintendo DS. **Ninja Reflex** te retará para realizar una serie de pruebas para medir tu reacción en segundos. Conforme desarrolles tus habilidades ninja, podrás incrementar tu rango, hasta obtener la cinta negra de manos de tu propio Sensei. Además, podrás competir en contra de hasta tres de tus amigos más para demostrar quién es el verdadero ninja occidental. Las pruebas van desde lo básico como atrapar moscas con palillos o combatir cara a cara contra poderosos samuráis.



Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors (Wii)

La serie de **Dragon Quest** se ha hecho de un gran renombre desde su primera aparición en 1986 y continuará cosechando frutos en su próxima edición para el Wii. Lo más importante es que se desarrolló contemplando cada aspecto del *hardware* del Wii, resultando en un título que es irrepetible en otra consola. Tú tomarás el papel de un valiente guerrero que, blandiendo una espada legendaria –a través del Wiimote–, enfrentará a hordas de monstruos que tratarán de romperte los huesos. Usa tu escudo para defenderte de las embestidas y aplícales diferentes tipos de combos para que vean quién es el que manda. Además, se incluirán algunos minijuegos para darle variedad, así como todas las características clave que han hecho de esta franquicia, una de las más aclamadas.



FIFA Street 3 (NDS)

Las estrellas del balompié internacional se relajarán de las formalidades del tradicional partido de futbol y sus pomposos estadios; en FIFA Street 3 para Nintendo DS, la acción se lleva directamente a los escenarios más exóticos del planeta. El estilo de juego es plenamente Arcade, no existen los fueras de juego, tarjetas o penales y podrás elegir a cualquiera de las 18 diferentes naciones que tendrán en su ofensiva y defensiva a las versiones caricaturescas de los jugadores que, por si fuera poco, podrán utilizar técnicas de fantasía para anotar goles que superarían en espectacularidad a cualquiera que le eche la mano a Maradona.






CLUB NINTENDO
BABW
BUILD-A-BEAR WORKSHOP®
WHERE BEST FRIENDS ARE MADE
© 2008 The Game Factory


CLUB NINTENDO
CODE LYOKO ™
© 2008 The Game Factory